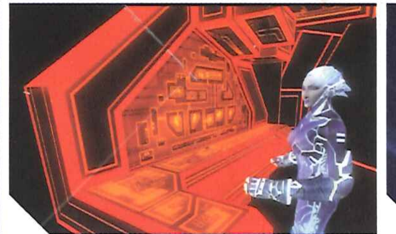
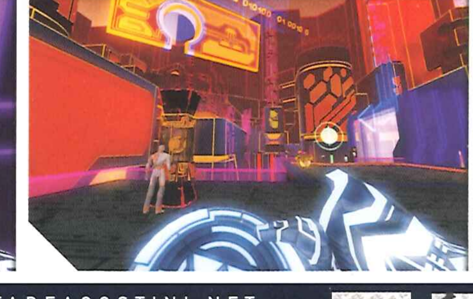


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
GAMELIVE PC
SEPTIEMBRE 2003
Nº32
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
HERETIC 2
A hechizo limpio
DEMOS
Commandos 3: Destination Berlin
Lionheart
Rugby 2004
Echelon: Wind Warriors
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 32 SEPTIEMBRE 2003 • 4,95 EUROS
00032
8 424094 001477
ANALIZAMOS
TRON 2.0
Viaje a las entrañas de tu PC
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Caballeros a la fuerza
REPORTAJE
COMMANDOS 3
CALL OF DUTY · BATTLEFIELD COMMAND
MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH...
Los mejores juegos sobre la Segunda Guerra Mundial
ANALIZAMOS
Tron 2.0 · Jedi Knight: Jedi Academy · Republic: The Revolution · Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Flight Simulator 2004 · Fire Department · Breed · NHL 2004 · Cycling Manager 3 · Piratas del Caribe...



- Seis nuevas armas e increíbles gráficos 3D generados por el nuevo y potente motor LithTech® Triton System
- Enormes scenarios de última tecnología, que incluyen el interior de un Ordenador Personal, Routers, Hubs de Internet, Servidores Infectados...
- Nuevas Lightcycles rediseñadas por Syd Mead, el famoso diseñador de películas como Tron, Blade Runner o Aliens
- 16 niveles multijugador por equipos: combates de Disco en Internet o vía LAN
- Nuevo y asombroso efecto visual diseñado exclusivamente para Tron 2.0 por nVidia
- Innovador sistema de mejora del personaje que incluye armas, escudos, gadgets y modificadores en forma de programas, que el jugador debe compilar y equipar



WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET





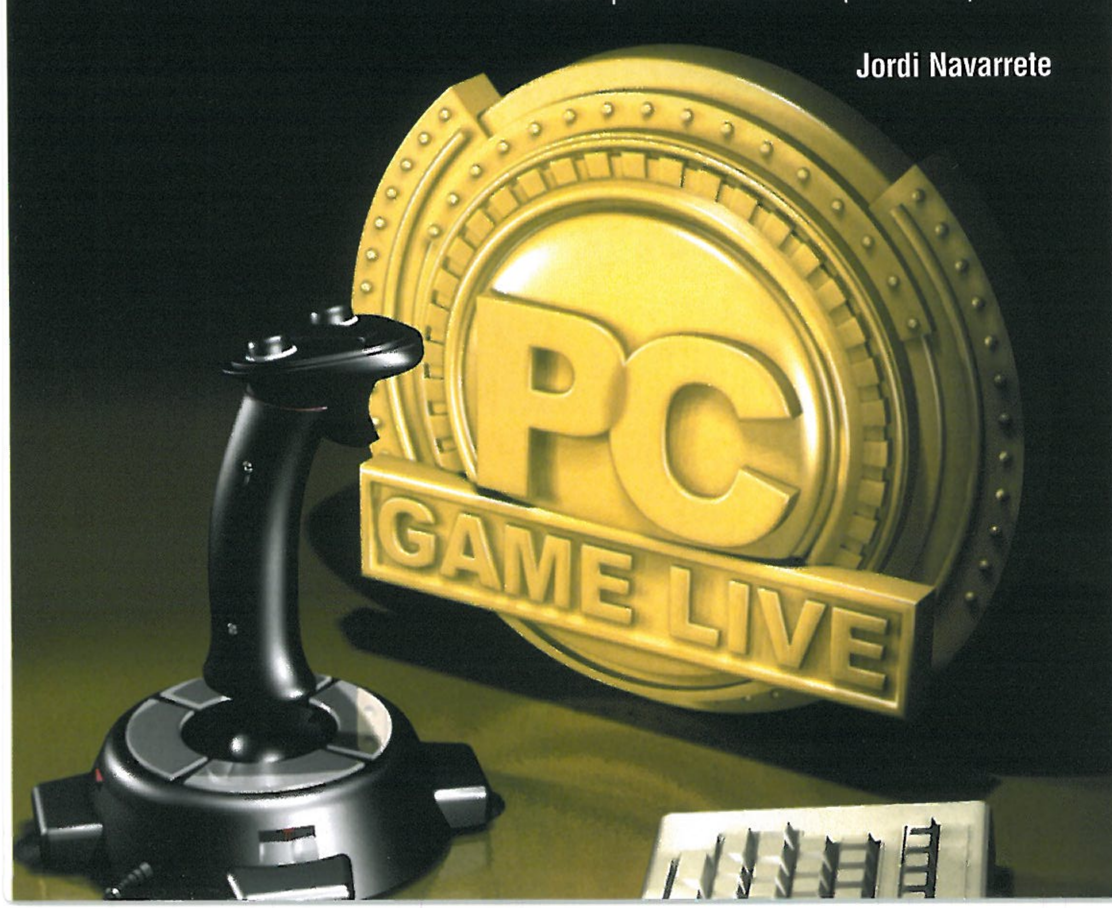

TRON 2.0®
entra
EN EL MUNDO QUE EXISTE EN TU ORDENADOR.
Un virus tiene en vilo a todos los sistemas informáticos del mundo y los programas te han identificado como la fuente de todos los problemas.
Es necesario luchar para desbaratar los siniestros planes que amenazan con corromper una realidad y transformar la otra para siempre.
PC CD ROM
MONOLITH
POWERED BY gamespy
Sound Blaster 24-bit
Maximize your experience with pentium 4
BUENA VISTA INTERACTIVE
PLANETA DeAGOSTINI Interactive
NVIDIA
NVIDIA GeForce FX
The GPU of Tron 2.0

SI NO PUEDES CON ELLOS, ÚNETE A ELLOS

La lucha contra la piratería parece definitivamente perdida. Como se es incapaz de evitarla, ¿qué tal si la pagamos entre todos, piratas y no piratas? Si copias un videojuego, pagas. Si copias material propio, también. Tal cual. El canon que se aplicará sobre los CD vírgenes para datos no es más que eso. Y, como siempre, quienes pagan son los usuarios finales. Como es difícil separar churras y merinas, lo mejor es dejarlas todas juntas y hacerlas pasar por caja. Los fabricantes de soportes se han visto forzados a llegar a un acuerdo con la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) para aplicar ese canon y zanjar así una disputa legal que se arrastra desde hace más de dos años. Esto puede suponer una subida del precio de los CD vírgenes para datos de más del 20 por ciento. Una parte contenta, la otra no tanto y los usuarios a pagar. Suma y sigue.

Obviamente, mucha gente ya ha puesto el grito en el cielo. De hecho, algunos lo vienen poniendo desde que se planteó la posibilidad del canon y en Internet abundan las críticas de usuarios. Una de las reflexiones que me ha parecido más lúcida es la de la Asociación de Ingenieros de Informática, que se plantea si en el futuro se creará un canon para el papel blanco debido a que puede servir para fotocopiar libros. Cada vez lo veo menos improbable. De todas formas, estoy decidido a ver la botella medio llena. Me he planteado recopilar todos los CD de seguridad que he hecho en los últimos años y visitar la SGAE dentro de unos meses para reclamar mi parte del pastel.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 - Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll y D. Valverde

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Ayudante de producción
Maud Connan

Maquetación
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/09/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS SEPTIEMBRE 2003



SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Diez proyectos con la misma guerra latiendo en sus entrañas. El más brutal de los conflictos conocidos sigue de actualidad gracias a nuevos juegos del calibre de *Commandos 3*, *Battlefield Command*, *Call of Duty* o *Medal of Honor: Breakthrough*.

26

HOMEWORLD 2



Los hiigara vuelven a la carga en su afán por encontrar paz y tranquilidad en algún rincón del Universo. Y tú puedes descubrir todas las novedades que traerán bajo el alerón de sus naves en el avance de esta secuela con sello de Relic Entertainment.

44

TRON 2.0

58

El interior de tu PC es un laberinto lleno de insospechados peligros. No sólo puedes caer víctima de un virus traicionero, también puedes ser devorado por la CPU o aplastado por la placa base. Una vuelta de tuerca al clásico de la ficción informática.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

62

Bienvenido a la Academia, joven padawan. Aquí descubrirás que la Fuerza se lleva en los genes, pero también se aprende, se desarrollo y se perfecciona. Atrévete a explorar sus límites con este pormenorizado análisis.

CARTA BLANCA



¿Quién dijo que los jugones no tienen vida social, **no leen libros** y no entienden de política? Este mes, **Carta Blanca abre sus puertas a jugadores** de todas las edades, de los dos sexos y de un lado y otro del océano Atlántico. **Incluso** se nos cuela uno **con veleidades literarias.**

Justicia, por favor

A pesar de mis 35 años, soy un loco de los juegos de ordenador. Con mi hijo y unos amigos nos echamos unas partidas a *Day of Defeat*, *Medal of Honor* o algún otro que no veas. Mi problema es que estoy conectado a Auna-Madritel con una conexión a 300 (se supone). Llevo un mes con el problema de que salgo con un ping de 420 mínimo, con una velocidad de 9,74 Kb/seg, y en mi último escaneo salgo con un ping de "9999". O sea, que ya no puedo jugar. Quiero que publiquéis esta carta porque como yo estamos un montón de gente, totalmente desesperados, sin poder jugar entre otras cosas. Encima pasan de nosotros y nos amenazan por protestar (ved la página www.cable-usuarios.org). Nos intentan cerrar la boca por exigir un servicio que nos están cobrando y no nos dan. Nos encontramos totalmente indefensos ante Auna y necesitamos que por lo menos los medios de comunicación hagáis un hueco para ser oídos o leídos. Que por lo menos la gente se dé cuenta de que la publicidad que enseña esta empresa no es cierta y no sea engañada como hemos sido nosotros.

Francisco Bernardino Valverde. Madrid

Bueno, pues aquí tienes el hueco que reclamabas. Eso sí, la publicación de tu carta no supone en ningún caso una toma de partido. Tú expones tus razones y suponemos que Auna tendrá las suyas. En cuanto a los altísimos ping que siguen sufriendo los jugadores españoles, eso es algo que podría cambiar a medio plazo. Echa un vistazo a nuestra sección de noticias online.



Mentes cúbicas

Soy miembro de Cubical Minds, un grupo de jóvenes internautas y fanáticos de los juegos que hemos decidido hacer un juego tipo de rol y acción en 3D. El juego será freeware y todo el que quiera participar en su desarrollo es libre de hacerlo. Sólo os envío este mensaje para que visitéis nuestra pagina web (www.proyecto-x.net), miréis unas cuantas imágenes, os deis una vuelta y veáis cómo va evolucionando.
Necesitamos todo el apoyo posible. Ganas no nos faltan, el número de personas crece día a día y nos gustaría salir en vuestra revista, aunque aún no tenemos capturas ni pre-beta ni nada por el estilo. Pero creo que vamos por buen camino. Cuando tengamos una beta preparada o una demo, estaríamos encantados de enviarla a la revista *Game Live* para que todos puedan ver cómo no las apañamos.

Killer (e-mail)

Ha sido una grata sorpresa visitar vuestro foro y ver tantas intervenciones e ideas tan buenas. Cuando vuestro proyecto se concrete un poco más y tengáis algo jugable os agradeceríamos que nos los enviaseis para que le hinquemos el diente y demos nuestra opinión. Ánimo.

Erre que erre

Querría expresar mi malestar ante toda esa gente que se queja de los precios de los juegos. Cada mes, los que salen al mercado a precios considerados "excesivos" exigen requisitos mayores (y estos sí que son "excesivos"). Por ello es necesario tener un ordenador a la última para poder disfrutar de este software lúdico.
Ahora bien, se supone que si alguien tiene un ordenador a la última es porque puede permitírselo, así que también podrá permitirse comprar estos juegos de última generación. Si el jugador tiene ese potente PC pero no puede costearse los juegos (porque se lo regalaron, por ejemplo) entonces debería habérselo pensado dos veces antes de decidirse por este vicio, que es muy caro. Además, no creo que los padres (porque es poco probable que nadie más te "regale" un PC) se lo hayan comprado para que se dedique a jugar con él.
Si tuvieran un ordenador poco potente (como es mi caso), podrían dedicarse a disfrutar de juegos abandonware descargados de Internet. Joyas como *The Neverhood*, *The Dig*, la versión multijugador del *Civil 2* o el *Theme Hospital* (que a ver cuándo veo que regaláis uno de esos). Y no le costaría un duro.

Xurxo González. Porriño (Pontevedra)

Pues sí. Siempre hay alternativas más o menos baratas y que permiten tener una vida lúdica de lo más saludable. Y no sólo hablamos de abandonware, porque siempre queda la opción de bucear en los estantes de línea económica.

Asfixia

En esta sección, se habla mucho de si los juegos son violentos o no. Pues bien, yo tengo 12 años y dudo que haya una sola persona en mi instituto que no tenga un juego violento.
Es más, me atrevería a decir que no hay ni uno que no tenga *GTA III*, *Counter*, *Mafia*, etc... Si os digo la verdad, a mí también me gustan ciertos juegos de este tipo, pero no por la violencia, sino porque puedes hacer lo que quieras. Pongamos un ejemplo: el *GTA III* podría ser un juego de conducción, ya que conduces coches. También podría ser un juego de acción (bueno, ya lo es) porque manejas a un personaje

con el que disparas a las personas. Podría ser un juego de educación sexual porque aparecen lesbianas (bueno creo que esto sobra). Es esto lo que nos gusta, jugar a lo que te apetezca.
Si encendemos la tele, me atrevería a decir que un 99% de las noticias sobre juegos de ordenador son negativas. ¡Pero bueno! ¡Al final denunciarán el juego de los teletubbies porque pueden morir asfixiados de tantos abrazos! Yo creo que nos han cogido manía, y eso sí que me da rabia. Yo ahora les diría aquello de "No juzguéis si no queréis ser juzgados", pero parece que en este tema ignoran la religión.
Albert Jové. Barcelona

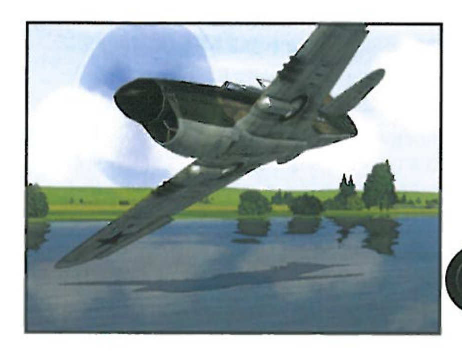
En fin, no somos nosotros los encargados de juzgar si unas partidas de Vice City van a ser o no perjudiciales para tu educación. Por la forma en que te expresas, vamos a considerar que eres un proyecto de persona sensata y razonable que puede probar juegos de acción sin trivializar la violencia ni insensibilizarse ante ella. Pero ándate con ojo, porque si tus padres siguen con interés alguna de tus partidas es incluso probable que acabes condenado a jugar al juego ese de los teletubbies, el de los abrazos letales.

¿ADICTOS?

Tengo 23 años y juego bastante con el ordenador, por no decir mucho. Salgo, aunque sólo cuando realmente me apetece, veo películas con los amigos, curro con el PC todo el santo día y aprecio las críticas constructivas. Os escribo porque me saca de quicio encontrarme páginas de videojuegos con comentarios como "sois unos enganchados, no tenéis vida social" o "deberíais salir mas de casa".
Quiero profundizar en el tema de "los sin vida social", que personalmente me desquicia: cuando leo uno de esos post en los que se nos tacha de marginados sociales, con gafas, feos, sin novia e incapaces de cualquier tipo de esfuerzo físico, me pongo malo. Pero lo que de verdad hace que no pierda la razón y se la dé a la gente que opina así es que sé muy bien que programas como *Crónicas Marcianas*, *Las chatis de la playa* o *Tómbola* tienen las audiencias que tienen. Por si no lo sabéis, un español medio pasa más horas delante del televisor que las que dedican a jugar a PC los llamados videoadictos.
Siendo así, ¿por qué cargan contra nosotros? Muy sencillo: por pura intolerancia. La intolerancia hacia un hábito nuevo que siempre genera reticencias entre los que lo practican poco o nada. Por suerte, mi madre va tomando poco a poco conciencia de que, si estoy loco, no es por culpa de los juegos de PC. Que las horas que dedico a jugar o conectarme a Internet son el equivalente a las que ella dedica a ver telenovelas.
César García Acebal (e-mail)

No sufras, los prejuicios contra el ocio electrónico están a punto de pasar a la historia. Los datos cantan: cerca del 50% de los españoles entre 16 y 35 años juegan de forma más o menos habitual a juegos de ordenador o consola. Y entre ellos hay gente guapa y fea, alta y baja, fiesteros impenitentes y lobos solitarios. El resto de seres humanos ya está empezando a darse cuenta.





Hace tiempo me compré *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* y me quedé fascinado. No por los gráficos precisamente, sino porque el juego en sí me pareció perfecto y la historia es completamente magnífica. Como me gustó tanto, decidí comprarme *Neverwinter Nights* en cuanto lo sacaron. Me pegaron un hachazo enorme, pero pensé que valdría la pena. Cuando empecé a jugar ya no me quedó tan claro y tras una semana lo tuve decidido, no me gustaba. ¿Soy raro? ¿Qué opinión os merece? Ah, y otra cosa: me gustaría que me dijeseis si *IL2: Forgotten Battles* sería una buena elección. Ya sé que sobre gustos no hay nada escrito, pero vosotros sois los que sabéis.
Ferran Fons. Valencia

Forgotten Battles es de compra casi obligada si lo tuyo son los simuladores de vuelo realistas, pero se trata de un juego complejo, con una pronunciada curva de aprendizaje, y eso no gusta a todo el mundo. En cuanto a Neverwinter Nights, puede que te decepcionase su campaña individual, que tiene una historia menos imaginativa que Baldur's Gate 2, pero el juego ofrece mucho más que eso. Dale una oportunidad y explóralo con calma.

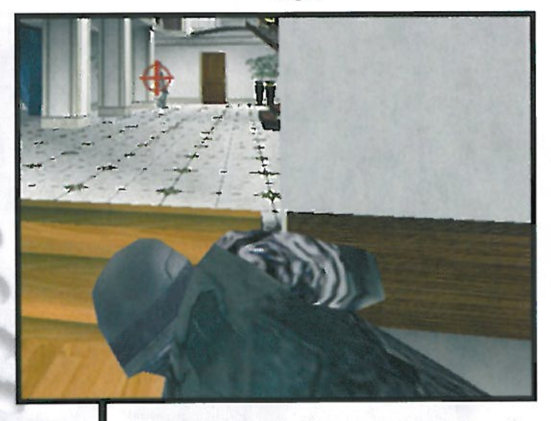
Recuperar la fe

Hacía tiempo que no caía en mis manos un buen manager de fútbol, digno sucesor del añorado *PC Fútbol* de Dynamic. Éste es *442*, que es un digno sucesor aunque tenga multitud de defectos. Con este juego he conseguido que mi hermano recupere la fe en los juegos de ordenador, que había perdido tras la desaparición de *PC Fútbol*. ¿Qué ha pasado? ¿Por qué han tardado tanto en sacar un juego así? ¿Volverán a sacar otro buen manager de fútbol en el futuro o tendremos que esperar tres años más? ¿Volverá *PC Fútbol*?
Santiago Pérez (e-mail)

Lo de PC Fútbol es uno de aquellos fenómenos que escapan a nuestra comprensión. Un producto que se vendía solo, que hacía que las cifras de venta de la competencia pareciesen irrisorias, y que por alguna extraña razón no ha sobrevivido al cierre de Dinamic. ¿Es que nadie ha intentado hacerse con los derechos de explotación del juego? ¿Tan caras son las licencias de las ligas de fútbol profesionales? En fin, un auténtico expediente XYZ. Otras alternativas son Championship Manager o el futuro Total Club Manager de EA.

Balas sobre Rogue

Estás en pleno campo de batalla. Las balas silban a tu alrededor. Estás herido en un brazo. Apuntas difícilmente a tu enemigo. Vas a disparar. Pero escuchas un ruido. Te das la vuelta, pero una bala te ha alcanzado en el casco. Caes fulminado al instante. Tu vista se nubla. Todo se acaba.
Si esto es demasiado para ti, vete a jugar a *Counter Strike*, anda. Y es que estoy harto de oír que los juegos *Rogue Spear* (*Covert*, *Ghost*, etc.) son una mierda porque te dan un tiro y palmas, que *CS* es más realista. Por favor, entiendo que sea adictivo, pero que se diga que es realista y que digan que los gráficos son buenos no me cuela. Si queréis acción no realista en la que se trata



de cargarse a todo títere con cabeza, jugad a *Quake 3*, que está pensado para eso. *Counter Strike* es un juego para matados.
Goran Vash Frosty (e-mail)

Hay que insistir en que algo tendrá el agua cuando la bendicen. Si Counter Strike sigue siendo la opción preferente de ocho de cada diez jugadores en red, será porque el juego tiene sus virtudes, aunque éstas poco tengan que ver con el realismo. Por supuesto, tú eres muy libre de discrepar y tener tus propias preferencias, y nosotros también tenemos las nuestras.

Vuelta al cole

Quería haceros una propuesta para un tipo de juego que no sé si estará ya inventado. Sería un simulador en el que eres un alumno normal que va a la escuela y tiene que estudiar y atender en clase, hacer amigos y salir con ellos los fines de semana... En fin, como la vida normal de un estudiante. Si repites o tienes mala fama durante todo un año, pierdes el juego.
Javier del Pozo (e-mail)

Vaya, el viejo truco de los simuladores de vidas ajenas, cuanto más cotidianas mejor. En fin, tal y como lo planteas vendría a ser una versión estudiantil de Los Sims. O tal vez del añejo Kool Daze para Spectrum. Suponemos que tu juego tendría un interés muy limitado para los estudiantes, que ya tienen suficiente con la escuela real y seguro que prefieren evadirse explorando galaxias lejanas y épocas pretéritas.

Hazañas bélicas

Bagdad- 2h 14m. Me muevo por las sombras haciendo el menor ruido posible. Oigo el sonido de mi respiración entrecortada mientras avanzo esquivando los cascotes de los edificios semiderrumbados. Mi objetivo ya está cerca según mi escáner portátil. Ese general iraquí no va a tener más suerte; aunque la última vez estuve a punto de cazarle.
Me acerco a la puerta principal. Oigo cómo los guardias carraspean y ríen. No esperan problemas. Pero los tendrán. Una rápida ráfaga de mi M-16 acaba con los dos guardias de las esquinas mientras avanzo para colocarme tras la verja, y acabo con el tercero. Paso por encima de sus cuerpos ensangrentados y entro en el vestíbulo. No se oyen ruidos.
Subo las escaleras mientras escudriño en todas direcciones buscando guardias. No los hay. Las paredes aparecen decoradas con cuadros que recuerdan las hazañas del tirano de Irak.
Finalmente, llego a mi objetivo. La puerta está ante mí. Un portazo, un disparo rápido y todo habrá acabado. Para él, la muerte y el deshonor. Para mí, la gloria y el reconocimiento. Actúo. Golpeo la puerta y disparo en una milésima....
Todo dura sólo un instante. El reflejo en el espejo lateral. El cañón del arma apuntando a mi pecho. El ruido sordo del Kalashnikov del tirano. La sonrisa malévola bajo sus ojos.
Caigo al suelo. Mi energía se apaga. Todo se empieza a volver borroso y levanto la cabeza para mirarle, mientras se acerca a mí.
-Cinco a cero. Has perdido.
Levanto mi casco de VR y respiro hondo. Veo a Hassan en una esquina de la pantalla sonriendo. Está, como yo, empapado en sudor. Supongo que en Bagdad debe de hacer tanto calor como aquí.
- Has vuelto a ganar - le digo por el micrófono.
- Pero cada día te acercas más - contesta sonriendo en su esforzado castellano.
- ¿De dónde sacas tú este escenario? Es bueno.
- Es sólo un escenario imaginario, amigo. Sólo un escenario imaginario.
Antonio Trashorras (email)



Éste era el literato del que hablábamos en la introducción. Se trata del compañero Trashorras, un habitual de las páginas de Carta Blanca que se ha animado a enviarnos un relato con su apunte de reflexión sobre la guerra que no cesa.

El porqué de todo

La censura existe en los videojuegos (bueno, y en otros sitios, pero vamos a centrarnos en un solo tema). Todos sabemos que se les acusa de exceso de violencia, que se dicen que son perjudiciales para los chavales, que hay quienes sólo quisieran contenidos "políticamente correctos" para los juegos, y que muchas veces nos hemos pronunciado en contra de tales censuras con numerosos argumentos. Pero hasta ahora no he visto ninguna respuesta por ambas partes a una pequeña pregunta: ¿Por qué? ¿Por qué se censura? ¿Por qué esta obsesión por censurar?
No voy a dármelas de sabio, yo tampoco sé el porqué, pero creo que puedo aventurar una opinión: por desgracia para nosotros, las "mentes bien pensantes" que actualmente tienen el poder de censurar (léase asociaciones de padres, instituciones gubernamentales, etc.) aún piensan que los videojuegos son sólo para niños pequeños, que el perfil del jugador no sobrepasa los 18 años y que por eso deben imponer sus condiciones a la hora de que un juego salga publicado.
Cierto o no, sólo puedo decir que otra de mis aficiones (el manga) sufrió en su día un acoso semejante tal vez por las mismas razones.
¿Podemos esperar que algún día nos vean como lo que somos, gente que sólo quiere divertirse? ¿O es que nunca se quitarán la venda de los ojos?
Santi (e-mail)

Le hemos dado tantas vueltas a este tema que estamos empezando a confundir términos. No puede afirmarse que en España exista una severa censura a los juegos de ordenador. Porque no es cierto. De hecho, aquí se publican con total normalidad juegos que sí han sido prohibidos en otros países. Sin duda reciben un tratamiento informativo en general desfavorable y cargado de prejuicios, pero los juegos de ordenador no se prohíben en este país. Al menos, no de momento.

Desde el otro lado

No soy en absoluto un lector promedio. De entrada, tengo el Atlántico de por medio, lo que significa que su revista me cuesta cincuenta pesos, por lo menos. Además, tarda cuatro meses en llegar a México. Añadan a eso los dos meses que tardan en llegarles a ustedes los videojuegos de Estados Unidos y tenemos medio año de retraso. Y eso no es todo: no les entiendo los chistes y las referencias políticas se me escapan, son contados los juegos no japoneses o norteamericanos que llegan a México y creo que una vez soñé que jugaba a un juego en español.
A estas alturas, seguro que se preguntan: ¿Por qué demonios, entonces, compras la revista? Pues quizá porque tienen una manera muy objetiva de tratar los análisis (como ustedes mismos dicen, "No todos los meses se edita el mejor juego del mundo o el mejor en su género"). Quizá porque prefiero leer en mi idioma cuando se trata de juegos de PC. Quizá porque me gusta fantasear con los juegos que no van a llegar nunca por aquí. Quizá porque sueño con un mundo donde no esté mal visto que una mujer sea videojugadora (cuando intenté ayudar a un compañero de clase que estaba atascado en la última misión de los terran en *StarCraft* me gané una retahíla de alusiones misóginas).Ustedes al menos tienen una chica, no entre los jugadores habituales, pero sí en la redacción.
Ana Luisa Román. México

Parece que nuestro plan de dominación mundial sigue viento en popa. Si conseguimos que una lectora del otro lado del océano como tú nos lea y nos disfrute pese a barreras culturales, económicas y de todo tipo, será porque Game Live es el producto español más exportable desde el cine de Almodóvar, el anarcosindicalismo y las tácticas guerrilleras. Gracias por seguir ahí.



Galaxias lejanas

El sábado 9 de agosto, como cada mes, me compré *Game Live*. Me dirigí corriendo a la sección En La Red para buscar información sobre *Star Wars: Galaxies* y... ¡¡no veo nada!! Como todo español interesado por este juego, lo primero que pensé fue que la comunidad española iba a estar de nuevo muy mal representada en el mundo de los videojuegos. ¿Es eso cierto? ¿No se distribuirá en España? La verdad, con este juego me empecé a interesar por los juegos de rol multijugador masivos. ¿Por cuánto andan las cuotas anuales? ¿Cuál es la forma de pago? ¿Dónde puedo comprar el juego de importación? Y otra cosa, ¿tienen fecha *Final Fantasy XI* y *World of Warcraft*?
Diego Barco (e-mail)

La respuesta a casi todas esas preguntas la encontrarás en la columna de opinión on line de la página 99 y en la sección En la Red. Como el juego no va a distribuirse aquí por el momento, te recomendamos que te lo compres en cualquiera de los tres establecimientos que se indican en el texto. Final Fantasy XI y World of Warcraft tienen bastantes números para ser distribuidos en nuestro país, pero nunca se sabe.

De cruzado

Os escribo para anunciaros que he iniciado una cruzada a nivel particular contra las distribuidoras de nuestro país, que se niegan una y otra vez a traducir sus productos a nuestro idioma. Estoy harto de tener que pagar por unos productos con los que no se puede disfrutar plenamente a no ser que se tenga el título oficial de la escuela de idiomas. Desde aquí, os digo que me niego a volver a pagar por títulos que estén en inglés, por títulos en los que ni siquiera los textos están traducidos, con lo que se pierde una parte importante de diversión.
Sé que me perderé muchas pequeñas joyas. De hecho, ya me he perdido *Freelancer* o *IL-2 Sturmovik* y algunos otros. Pero lo que ya me parece de código penal es no traducir títulos como *Planescape Torment* y similares, en los que la historia es parte fundamental del juego.
Sergio Salvatierra. (e-mail)

Hombre, pues es una pena, porque te vas a perder un montón de juegos que valen mucho la pena y en los que el idioma no es un problema insalvable. Cierto es que los de rol o las aventuras se disfrutan mucho mejor si puedes seguir la historia sin problemas, y resulta del todo lógico que se pida a las compañías un esfuerzo para que el producto llegue en las mejores condiciones posibles.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7°
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.





EL LADO OSCURO

Los drow protagonizarán la ampliación de Nerverwinter Nights


Nuevos mundos habitados por demonios y otros bichos con mal aliento.



El rol seguirá deambulando entre tinieblas en la nueva ampliación de *Neverwinter Nights*, titulada *Hordes of the Underdark*. La acción de esta segunda entrega tras *Shadows of Undrentide* transcurrirá precisamente en la región conocida como Underdark, una zona subterránea en la que habitan los elfos oscuros, también conocidos como drow.

Al parecer, uno de estos drow ha conseguido agrupar a las malignas razas que habitan en las profundidades de Underdark y ahora amenaza el reino de Waterdeep con un temible ejército. Cómo no, tu tarea consistirá en detener lo inevitable adentrándote en las oscuridades de la cavernosa región. Pero no creas que lo vas a tener fácil. No por nada, la gente de BioWare advierte que la campaña está pensada para personajes de alto nivel (a partir del 15). Además, *Hordes of the Underdark* supera por primera vez el límite de experiencia establecido anteriormente (nivel 20) y te permitirá llegar hasta el 40 con tu personaje.

La expansión aportará, entre muchas otras cosas, 16 criaturas y más de 40 sortilegios nuevos, aparte de todas las opciones de monstruos y edificios disponibles para los creadores de módulos. También se incorporarán interesantes habilidades, como la de preparar pociones o transcribir pergaminos, que aportarán todavía más sustancia lúdica al que sigue siendo el indiscutible rey del rol poligonal.

CON LA TUMBA A OTRA PARTE

Lara Croft cambia de padres

Ni las estimables ventas, ni el aluvión mediático, ni la segunda película de la saga, *La cuna de la vida*, han bastado para taparlo. La tibia acogida por parte de la crítica y los problemas en el lanzamiento del último *Tomb Raider* han terminado por cobrarse sus víctimas. Primero fue Jeremy Heath-Smith, director general de Core Design, quien tuvo que apearse de los estudios de desarrollo, y ahora Eidos acaba de prescindir de los servicios de los creadores de la señorita Croft traspasando el desarrollo de los próximos productos *TR* a los estudios norteamericanos Crystal Dynamics. Con ese argot del que tanto gustan los ejecutivos ("para incrementar el valor y maximizar las oportunidades comerciales de una de nuestras franquicias clave"), Eidos ha dado un portazo en las narices a los padres de la mítica saga y ha aprovechado, de paso, para anunciar que la nueva Lara regresará dentro de un par de años.





UN MUNDO POR DESCUBRIR

Anno 1503 explora nuevos horizontes

La compañía alemana Sunflowers está decidida a ampliar todo lo posible su reciente *Anno 1503: El Nuevo Mundo*. Por un lado, dentro de poco pondrán a disposición de los jugadores una ampliación gratuita que incluirá el modo multijugador. Y por otro, acaban de lanzar una versión del juego para teléfonos móviles, algo que no deja de sorprender dada la riqueza visual y la complejidad de este juego de gestión y estrategia.


Se está entrenando
para su próximo partido.
¿Cómo estás?
NOKIA
01 0-0
EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition*
Elige entre más de 80 videojuegos de Vodafone live!
vodafone™ live!
Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola.
Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.
Infórmate en www.live.vodafone.es
"Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd."

CONCURSO



Si quieres sumergirte en un PC para conocer a virus, firewalls y demás fauna bítica, sólo tienes que rellenar el cupón de respuesta, enviárnoslo y esperar que la fortuna te acompañe. Puedes conseguir uno de los 20 juegos de Tron 2.0 que sorteamos. 10 de los afortunados recibirán, además, el art book del juego.











CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál es el arma principal del juego?

☐ Hacha a dos manos ☐ Disco ☐ Sable láser

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



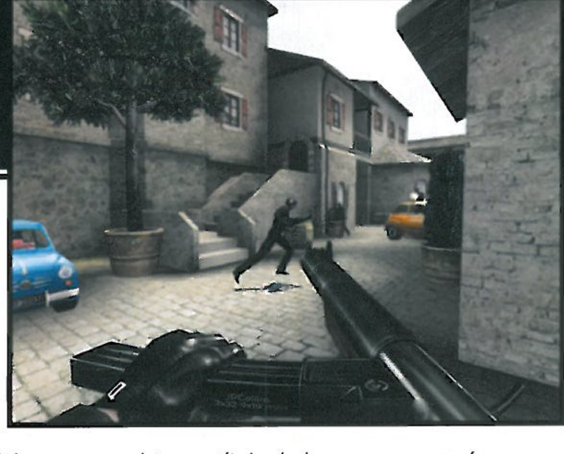
BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Tron 2.0" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de octubre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

A LO BRUTO

Acción sin embudos en la secuela de NOLF2


Que sea poco sutil no significa que no disponga de armamento tecnológico.



Aunque Cate Archer tendrá una breve aparición, esta vez la insigne espía de *No One Lives Forever* deberá ceder el protagonismo a otro. Como ya anticipamos, en el tercer título de la saga encarnarás precisamente a los chicos malos en la piel de John Jack, asesino mercenario a cuenta de la organización D.A.Ñ.O. Y como anticipamos también, el juego irá más en la línea de la acción directa que en la del sigilo al que nos acostumbró Cate en su última aventura. Por si había cualquier duda, Craig Hubbard, diseñador jefe de Monolith, lo deja bien claro: "Jack no es el tipo de individuo que podríamos considerar sutil". Y lo remata diciendo: "No se dedicará a andar sigilosamente ni a espiar a la gente, y tampoco utilizará ningún artilugio para superar un obstáculo que podría hacer saltar por los aires". Está claro, vamos.

ACCIDENTE EN CARRETERA

Full Throttle 2 se cae de la moto

Lucas Arts le ha pegado un frenazo a la flamante máquina que conducía Ben, líder motero de una de las secuelas más esperadas, *Full Throttle: Hell on Wheels*. En una escueta nota, el presidente de la compañía, Simon Jeffery, señala que la cancelación del desarrollo se debe a que "no queremos decepcionar a los numerosos fans de *Full Throttle*". De lo cual se deduce que el título no cumplía de momento con las expectativas de calidad de los desarrolladores. El anuncio resulta sorprendente teniendo en cuenta que el juego ya se mostró en la pasada feria E3 celebrada en Los Ángeles y que, además, su lanzamiento estaba previsto también para consolas de nueva generación.







EL REGRESO DEL ARÁCNIDO

Activision anuncia la segunda parte de Spider-Man

En estos tiempos, no cuesta nada poner un numerito tras un título. Y menos si ese título irá acompañado de la consabida película-secuela. O sea, que mientras los superhéroes estén de moda seguirán apareciendo nuevos *Spider-Man*. *Spider-Man 2* seguirá vagamente el argumento de la película que se estrenará el próximo año para enfrentarte a varios de los archivillanos de Spidey, como el Dr. Octopus o Electro.A nivel de jugabilidad, uno de los cambios más destacables será en el clásico balanceo del trepamuros. Esta vez, no bastará con lanzar la tela a cualquier parte para ir avanzando, sino que deberás fijarla en los objetos del entorno para que se adhiera. Del mismo modo, podrás disparar una segunda red mientras todavía te agarras a la primera, con lo que los desplazamientos por los aires pueden convertirse en un verdadero mareo. También se remodelará será el sistema de combate, que tendrá mucha más flexibilidad y permitirá entrelazar saltos y ataques a tu


Lecciones para un buen trepa: sé tan patriótico como el que más.

VERANO DE CAMPUS

La reunión de Valencia crece imparable



He aquí a unos 2.000 de los 4.000 participantes de la Campus Party 2003.



La calidad de la comida generó opiniones encontradas. Y eso que hubo paella valenciana para todos.

La Campus Party de Valencia, la más multitudinaria de las reuniones informáticas que tienen lugar en España, supera su récord de participación año tras año. La séptima y (por ahora) última edición ha llegado a 4.000 participantes, un número de plazas que aún podría quedarse pequeño en próximas ediciones si tenemos en cuenta lo poco que le costó cubrirlas a la organización. Durante los siete días que duró (del 11 al 17 de agosto) la Campus Party 2003, las dos líneas ATM de 622Mb permitieron a los asistentes consumir más ancho de banda que todos los clientes de ISP españoles juntos.

La mayor parte de este consumo se debe a todo tipo de descargas, pero las líneas ATM dieron también mucho juego, no en vano el 80 por ciento de los asistentes estaban inscritos como jugadores. Y es que la Campus Party es Internet, es diseño, es música y nuevas tecnologías, pero sobre todo es una perfecta oportunidad para jugar en red en las mejores condiciones posibles.

Al margen de las partidas informales y los entrenamientos diversos, se desarrollaron una serie de competiciones de muy alto nivel. En el recinto en que se desarrollaban el resto de actividades se disputaron campeonatos de juegos como *Age of Mythology*, *Day of Defeat*, *Quake 3* o *Starcraft*.

Pero el plato fuerte estuvo en las competiciones *Counter Strike*, *Warcraft III*, *UT 2003* y *FIFA 2003* que tuvieron lugar en un área de acceso restringido bautizada como Campus Party Stadium. Para participar en ellas, había que ganarse la plaza (en cualquiera de las fases previas disputadas meses antes por toda la geografía española), formar uno de los equipos vencedores en la fase preliminar celebrada durante la Campus o haber sido invitado por la organización. Esta política de invitaciones selectivas a jugadores de alto nivel y la presencia de muchos jugadores extranjeros hicieron que las competiciones de este año fuesen más duras y disputadas que nunca.

Las finales fueron retransmitidas en directo por el circuito cerrado de pantallas gigantes de la Campus. La principal de ellas, la de *Counter Strike*, fue también seguida por más de 1.000 personas vía Internet. La disputaron dos de los equipos invitados, los británicos 4K y los alemanes A-Losers, con ajustada victoria final para estos últimos.



Por mucho que vayan escalonados, 4.000 asistentes provocan colas de órdago.

PODEROSO CABALLERO

Knights of Honor gestiona la Edad Media



Derribar las murallas del castillo forma parte de cualquier asalto decente.

Sunflowers sigue abocada al exuberante mundo de la gestión y la estrategia. Tras pasar por *Annos* y demás experimentos socioeconómicos, ahora, vuelven a la carga con *Knights of Honor*, un título de estrategia medieval.

Esta vez, la cosa se centra en los caballeros, quienes se convertirán en los instrumentos que le permitirán a tu reino ocupar la posición de poder y prestigio que se merece. Estos fieles vasallos tendrán habilidades propias que abarcan el campo militar, la diplomacia y la capacidad administrativa.

Con todo, la guerra jugará un papel importante, ya que la ocupación de castillos ajenos seguirá siendo uno de los métodos más seguros para alcanzar la supremacía. Eso sí, no todo consistirá en tomar las fortalezas al asalto, sino que estrategias como un asedio prolongado o el envenenamiento de los pozos de agua también pueden resultar fructíferas.

Aun así, uno de los elementos más prometedores del juego es que realmente hará hincapié en las diferencias día-noche. Aparte de las limitaciones visuales, la soldadesca será más proclive a sufrir los efectos morales adversos durante un combate nocturno. También la falta de reposo se cobrará sus víctimas, por lo que un ejército aparentemente superior puede caer derrotado si no ha descansado lo suficiente y cae presa de una emboscada nocturna.

Knights of Honor está siendo desarrollado por Black Sea Games, un estudio búlgaro que tiene al frente a Vesselin Handjiev, diseñador jefe del conocido *Tzar*.

AVISO

A TODOS LOS INCONDICIONALES DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS



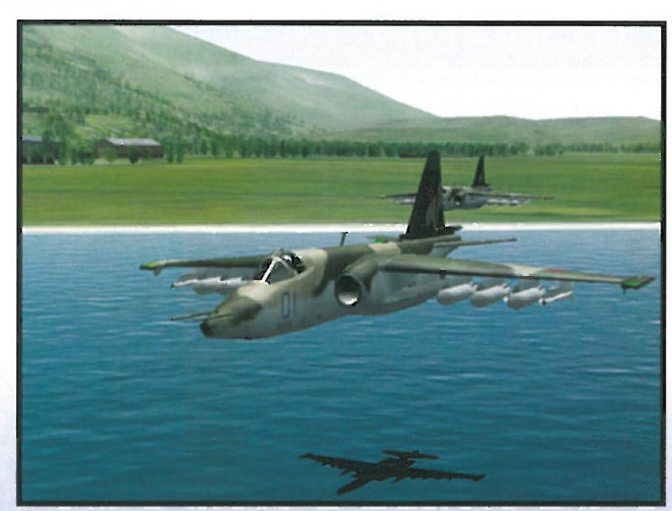
LOCK ON EN OTOÑO

A punto de aterrizar el simulador más esperado



Lock On: Modern Air Combat es heredero de la saga *Su-27 Flanker*. Eagle Dynamics acaba de presentarlo en sociedad tras invertir tres años en su proceso de desarrollo. En ese tiempo, el simulador ha ido generando una expectación sin precedentes, gracias, sobre todo, a los impresionantes vídeos e imágenes exhibidos. Sus modelos 3D altamente detallados y los impresionantes efectos hacen de esta simulación un producto líder en cuanto a realismo gráfico.

Junto al interceptor Su-27 Flanker B, podremos pilotar el Su-33 Flanker D, el MiG-29 Fulcrum A y C, el Su-25 Frogfoot, el A-10A Thunderbolt II y el F-15C Eagle. La variedad de aviones asegura también variedad en las misiones, tanto aire-aire como aire-tierra, por lo que la diversión está garantizada. Concebido inicialmente como una simulación de ataque, el terreno muestra un nivel de detalle inédito hasta la fecha. El paisaje del teatro de operaciones del Mar Negro lo conforman infinidad de árboles, ríos, líneas de alta tensión, edificios, puentes, carreteras, vehículos, buques, etc. Y todos altamente detallados. Las cabinas presentan igualmente un gran realismo, destacando especialmente los espejos retrovisores y el movimiento de la cabeza del piloto en los virajes.

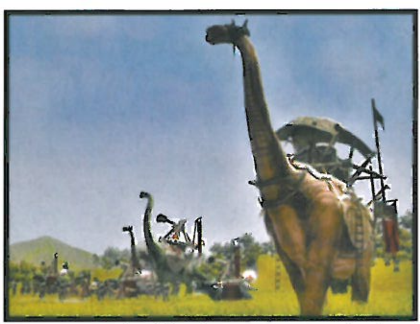


Inicialmente una simulación de ataque a tierra, el terreno está representado de forma muy detallada.

Otro aspecto sobresaliente de este simulador es el vuelo en red, pensado para que hasta 32 jugadores vuelen y combatan a la vez. La productora Ubi Soft, pretende citar a todos los pilotos de LO-MAC en su portal Hyper Lobby, lo que ya convirtió en tremendamente popular a *iL-2 Sturmovik*.

MASCOTAS A LO GRANDE

Hombres y dinosaurios en Paraworld



Esta claro que, parques temáticos aparte, el tema de la fauna jurásica no ha sido muy explotado en los compatibles. Los estudios alemanes de SEK se han propuesto poner remedio a semejante injusticia (poética) con una mezcla de rol y estrategia que vendrá aupada por un excelente diseño gráfico. Y si no, fíjate en esta primeriza captura de *Paraworld*, que hace gala de una impresionante calidad. La acción se situará en una Prehistoria alternativa en la que los hombres emplean a los grandes saurios como bestias de guerra.

GANADORES CONCURSOS

STAR TREK: ELITE FORCE 2

David Suñe Pou, Barcelona- David Gallego González, Valladolid- Ferran Teixidor Muñoz, Fonteta (Girona)- Honorio Navarro Hellín, Murcia- Alfonso Romero Palenzuela, Sant Adrià (Barcelona)- Garikoitz Castro Ortíz De Pinedo, Leioa (Vizcaya)- Andrés Moreno Patrocinio, Cartagena (Murcia)- Manuel Gómez Vazquez, Badajoz- Óscar Curro Dacosta, Cangas De Morrazo (Pontevedra)- Raúl Canteli Gutiérrez, El Entrego (Asturias)- José Mª Avilés Palacios, Parla (Madrid)- Luís Jesús Cordero Alarza, Madrid- Vicente Sanz Pardines, Valencia- Alberto Yagüe Sanz, Segovia- Miguel Ángel Castro Castro, Lugo- Francisco Gónzalez Serrano, Córdoba- Luís Ángel Gómez Copez, Zaragoza- Amaia Salazar Urkiza, Bilbao- Álvaro Pérez Lorenzo, Zamora- Rubén Martínez Martín, Burgos

PORT ROYALE

Jose Luis Candel Pardo, Casas De Ves (Albacete)- Joaquín Zorrilla Rodríguez, Balmaseda (Vizcaya)- Manolo Moreno Molina, Mancha Real (Jaén)- Raúl Antón Mollá, Elche (Alicante)- Félix Álvarez Carrascal, Oviedo- Adrià Ruiz Berruga, Barcelona- Óscar José Borrajo López, Ourense- Antonio Lladó Vivas, Sóller (Baleares)- Patxi Leoné Osés, Pamplona- Jesús Ángel Domínguez Domínguez, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)- Iván Pajares Domínguez, Logroño- Tamara Rodríguez Freire, Teixeiro (La Coruña)- Antonio Magán Fernández, Almería Pablo Barberá Correa, Xirivella (Valencia)- Jose Luis Gálvez Palomo, Málaga-Juan Azcué Román, Madrid- Luis Delgado Lázaro, Monreal Del Campo (Teruel)-Miguel González Pobo, Santander- Daniel Pérez Palau, Sant Martí de Centelles (Barcelona)- Néstor Mur De La Casa, Guadalajara

REPOBLANDO EL CALABOZO

Tres nuevas razas en la expansión de Dungeon Siege

El 5 de diciembre, los aspirantes a magos, guerreros y arqueros tienen una nueva cita. Gas Powered Games y Mad Doc acaban de anunciar la primera expansión para su juego de rol peleón, *Dungeon Siege*. La ampliación, titulada *Legends of Aranna*, sale del Reino de Ehb para explorar las distantes tierras de Aranna, en las que moran tres nuevas razas: los utreos, los hassat y los zaurask. Por lo visto, los primeros son una raza de poderosos magos que gobernó las tierras de Aranna antes de desaparecer, aunque obviamente las noticias de su muerte han sido exageradas. Por su parte los hassat son una raza de felinos humanoides con gran aptitud para el combate y algunos conocimientos mágicos rudimentarios. En cambio, los zarausk son unos lagartoides de lo más ponzoñosos que no dudarán en atacarte a la primera de cambio.

Esta expansión incorpora también un nuevo personaje jugador, el medio-gigante, que podrás guardar y reutilizar en el modo multijugador si lo deseas. Además, los desarrolladores también prometen sustanciales mejoras en la interfaz. Por ejemplo, las formaciones en grupo conservarán la configuración de hechizos previamente asignada, con lo que va a resultar todavía más sencillo acceder a la magia. También se ha incorporado un práctico atajo de teclado que hace que tu grupo ataque al objetivo más cercano, sin correr el riesgo de mandarlos a otro sitio. Lo dicho, en diciembre, más aventuras.



El grandullón también es nuevo, y va con los buenos.

CONCURSO

ENIGMA: RISING TIDE

No te equivoques, la clave para la victoria no está sumergida bajo el mar, sino en tus manos. Responde a la pregunta, envíanos el cupón y una de las 20 copias de Enigma: Rising Tide podrá ser tuya. El curso de la guerra depende de ti.

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Con que país se alía Gran Bretaña en el juego?

☐ Estados Unidos ☐ Alemania ☐ Japón

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

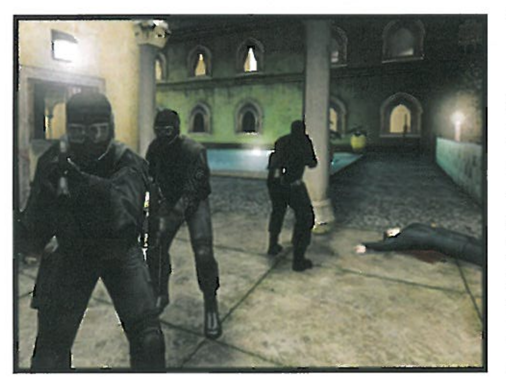
- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Enigma" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de octubre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.



- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CIVILES Y KAMIKAZES

Novedades en Rainbow Six 3: Athena Sword



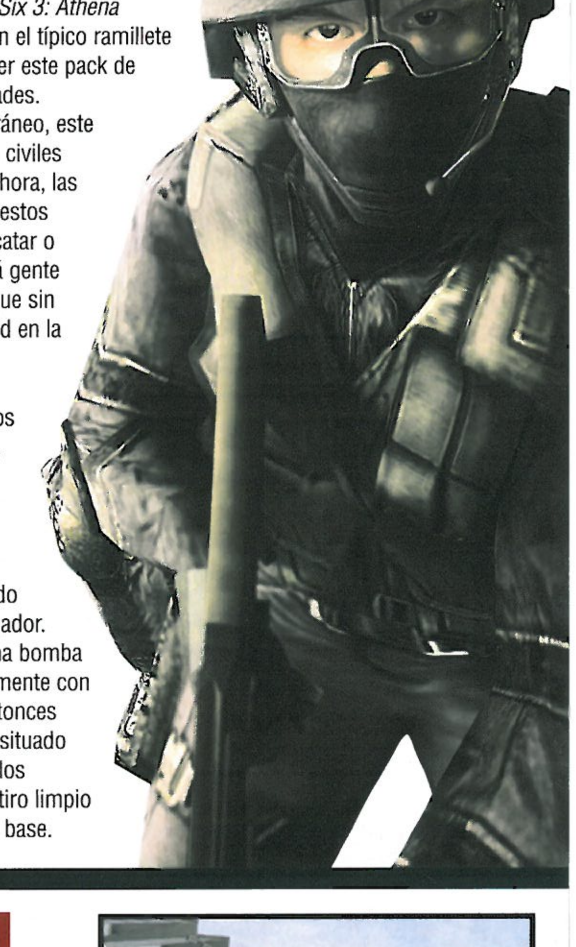
Desconocemos si el señor de la derecha era un terrorista o un daño colateral.



Para misiones difíciles, los Rainbow siempre traen uno de esos trastos con ruedas.

Como ya te contamos, este otoño los chicarrones del Arco Iris volverán a las andadas con *Rainbow Six 3: Athena Sword*. Sin embargo, no sólo vendrán con el típico ramillete de armas bajo el brazo, sino que al parecer este pack de misiones añadirá algunas jugosas novedades. Ambientado en varios países del Mediterráneo, este *Rainbow Six* contará por primera vez con civiles deambulando por los escenarios. Hasta ahora, las únicas personas con quienes se topaban estos adalides de la paz eran gente a quien rescatar o matar. Ahora parece ser que por fin habrá gente que, simplemente, pasaba por allí. Algo que sin duda añadirá más profundidad y veracidad en la saga.

Con todo, el elemento más destacable de *Athena Sword* van a ser los nuevos modos de juego. El de cuenta atrás, por ejemplo, te obligará a jugar las misiones en solitario a contrarreloj, de modo que te verás obligado a actuar de forma muy distinta a como lo harías en una partida normal. Más salvaje todavía suena el modo kamikaze, pensado para partidas multijugador. En esta modalidad, un jugador portará una bomba incorporada y deberá arreglárselas únicamente con una pistola. Sus compañeros deberán entonces hacerse con un equipo de desactivación, situado (cómo no) en la base enemiga, mientras los rivales intentan matar al kamikaze bien a tiro limpio o bien localizando el detonador en la otra base.



EL MUNDO ES UN BALÓN

Gestión al por mayor con el nuevo manager de EA



Ahora que empieza todo el cotarro futbolístico, nada mejor para lanzarse a la piscina que un buen chapuzón de números, fichajes y campos verdes. Esto es lo que promete traer *Total Club Manager 2004*, el nuevo juego de Electronic Arts en el que la gestión se vuelve balompié. En este título, previsto para finales de noviembre, aparecerán 50 competiciones ligueras de todo el mundo, y no menos de 30.000 jugadores profesionales que pueden ser tuyos a golpe de talonario. Además, se incluirán también 25.000 jugadores generados por el programa que tal vez merezcan un buen fichaje.

Una de las novedades más destacadas de este manager de fútbol es que los partidos se verán mediante el motor de *FIFA 2004*. No sólo eso, sino que, en cuanto tengas tu equipo ideal, podrás exportarlo para utilizarlo en el propio juego de *FIFA 2004*. Del mismo modo, otra de las opciones exclusivas para compatibles será la posibilidad de remodelar el estadio a tu gusto. Con una práctica herramienta de edición, podrás personalizar tu campo no sólo estéticamente sino también aumentando su capacidad de forma que consigas una mayor entrada y, por lo tanto, mayores beneficios.

Si te aclaras entre tanto menú, no lo dudes: dedícate al fútbol.



SOMOS LEGIÓN

El 47% de los jóvenes españoles juega a videojuegos

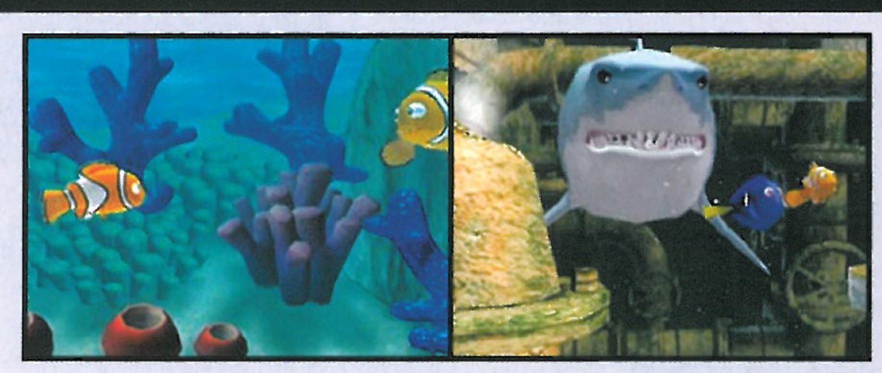


Si seguimos creciendo a este ritmo, pronto no habrá juegos para todos (es broma, claro).

No hay duda de que cada vez somos más. Según un estudio elaborado por la empresa EMER-Gfk a partir de 1.056 entrevistas, un 47% de los españoles comprendidos entre los 13 y los 35 años juega con un compatible o una videoconsola. De estos, el 40,2% son jugadores habituales (más de 3 veces por semana), un porcentaje que se incrementa en el caso de los lectores de revistas especializadas. Precisamente, las revistas especializadas resultan ser la fuente de información más utilizada a la hora de comprar un juego. De hecho, según el estudio uno de cada tres jugadores lee este tipo de revistas. El mismo estudio también incide en los hábitos de compra, señalando que los usuarios adquieren de media 6,4 videojuegos al año. La mayoría de jugadores acostumbran a comprar los juegos en las grandes superficies, aunque de nuevo, los usuarios lectores tienden a decantarse por las tiendas especializadas o Internet.

JUEGO PASADO POR AGUA

El nuevo éxito de Pixar aparecerá en compatibles



Como ya sabrás, ahora todas las películas vienen con un juego bajo el brazo. Y más, si se trata de lindas películas con lindos pececitos de colores. La historia de *Buscando a Nemo* no podría ser más simple: un pez padre se pone a buscar a su pez hijo. A partir de aquí se destapa una historia llena de aventuras y experiencias húmedas que ha batido récords de taquilla en EE.UU. y que espera hacer lo propio en el PC. La película de animación, que se estrenará el 28 de noviembre en nuestras tierras, ha corrido a cargo de los famosos estudios Pixar, mientras que los encargados de llevar el invento de la gran pantalla al monitor son THQ.

A LA CARRERA

VUELVEN A EMBARCARSE



Ascaron ha decidido levar anclas de nuevo y ponerse a trabajar en una secuela de *Port Royale*, el juego de gestión y estrategia ambientado en tiempos de pirateo. De momento, únicamente ha trascendido que *Port Royale 2* mejorará ostensiblemente el apartado gráfico. Así que, de muestra, te ponemos esta primera captura.

PAYNE CONTRA PAYNE



Por lo visto hay un luchador en EE.UU. que se cree muy famoso, que se hacía llamar Maxx Payne y que ha decidido aprovechar la feliz coincidencia para demandar a Rockstar Games por apropiación indebida de su nombre en el juego *Max Payne*. Diez milloncejos de dólares ha pedido este señor a la compañía para, según dice, "salvar su identidad".

NECESITO MÁS ESPACIO



Digital Reality expandirá en breve los confines de su universo con *Haegemonia: The Solon Heritage*. Esta expansión del juego de estrategia espacial *Haegemonia* incluirá nuevos niveles y naves, así como mercenarios cyborg que podrás contratar. La ampliación, que debería aparecer a finales de año, también tratará de enfatizar el componente multijugador.

EL PLANETA ROJO SANGRE



Puntosoft distribuirá en nuestro país *March: Offworld Recon*, un título de acción espacial desarrollado por Buka. Con un claro sabor arcade, *March* te situará sobre la superficie de Marte al mando de unos supersoldados que deberán solventar todos sus problemas a tiro limpio.


¡ Desafía tus sentidos !
Despega en
Septiembre 2003
WIND WARRIORS
ECHELON II
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
MADИЯ
PC CD-ROM
Punto soft
INTERACTIVE



LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. LOS SIMS: EDICIÓN DE LUXE
2. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
3. TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
4. COMMANDOS: EDICIÓN HISTÓRICA
5. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 2002-2003
6. GTA: VICE CITY
7. PRAETORIANS
8. ENTER THE MATRIX
9. SIM CITY 4
10. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

ESTADOS UNIDOS

1. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
2. LOS SIMS: SUPERSTAR
3. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
4. LOS SIMS: EDICIÓN DE LUXE
5. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
6. STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
7. DIABLO II
8. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
9. ZOO TYCOON
10. ROLLERCOASTER TYCOON 2

REINO UNIDO

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. LOS SIMS: EDICIÓN DE LUXE
3. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 2002-2003
4. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
5. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
6. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
7. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
8. PIRATAS DEL CARIBE
9. LOS SIMS: DE VACACIONES
10. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de julio.

LA BOLSA VIRTUAL

Como siempre, el imperio Sims sigue cotizando fuerte en todas partes, aunque su dominio en nuestro país no parece tan apabullante. Este mes destaca, como era de esperar, la ampliación de *Warcraft, The Frozen Throne*. En cambio, en las listas anglosajonas se percibe perfectamente el tropezón de la Srta. Croft, donde su última entrega brilla por su ausencia. Está por ver cuánto tiempo más seguirán respetándola los jugones españoles. Otro detalle a tener muy en cuenta es lo bien que funciona en nuestro mercado el producto nacional: la edición histórica de *Commandos* y *Praetorians* siguen vendiéndose estupendamente.
Pero parece claro que los jugadores del mundo entero tienden a unificar gustos y compras. ¿Será que en el universo del videojuego también se impone el pensamiento único?

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50
www.rockstargames.com/vicecity



Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

NO ONE LIVES FOREVER 2
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.noonelivesforever2.com



No es un juego con receta milagrosa, pero tiene lo que hay que tener.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.splintercell.com



Un juego de infiltración y sigilo que exige paciencia y rigor.

ESTRATEGIA

COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.battlefront.com/products/cmbo



Emoción, realismo y la prueba de que turnos y 3D pueden ir parejos.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3

Un enfoque distinto, con opciones multijugador más dinámicas.

RISE OF NATIONS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 44,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99
www.microsoft.com/games/riseofnations



Se adapta a la perfección a estrategas de todo tipo.

AVENTURAS

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10
www.pendulostudios.com



Un aventura en la que no hay nada superfluo: todo encaja.

CARRERAS

COLIN MCRAE RALLY 3
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61
www.colinmcrae3.com



El rey de los juegos de rallies: incluso mejor que su predecesor.

DEPORTES

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 343 64 00
www.easports.com



Técnicamente magistral, divertido y muy adictivo. Una joya.

ROL

NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9/10
Precio: 59,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.nwn/bioware.com



Más que un juego de rol al uso: un compendio de todo el rol posible.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com



Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com



Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos que han llegado o tienen prevista su llegada a las tiendas entre el 15 de junio y el 15 de julio. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

ALIENS VS PREDATOR 2
Puntuación: 8/10
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02

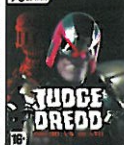
www.avp2.sierra.com

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

No disponible

ENCLAVE
Puntuación: N/D
Precio: N/D
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35

www.enclavegame.com

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
Puntuación: N/D
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02

www.dreddvsdeath.com

LA GRAN EVASIÓN
Puntuación: 5/10
Precio: 44,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40

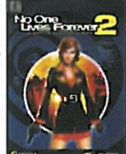
www.thegreatescape.com

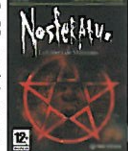
MEDAL OF HONOR: DELUXE EDITION
Puntuación: 8/10
Precio: 49,95 €
Editor: EA
Telf: 91 343 64 00

www.mohaa.ea.com

NEXAGON: DEATHMATCH
Puntuación: N/D
Precio: 39,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 91 344 06 00

www.nexagondeathmatch.com

NO ONE LIVES FOREVER 2
Puntuación: 9/10
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02

www.nolf2.sierra.com

NOSFERATU: LA CÓLERA DE MALAQUÍAS
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games
Telf: 93 484 66 00

www.nosferatu-game.com

TRON 2.0
Puntuación: 8,5/10
Precio: 42,00 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 91 344 06 00

www.tron20.net

AVENTURAS

DRAGON'S LAIR 3D
Puntuación: 6/10
Precio: 44,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00

www.dragonslair3d.com

HITCHCOCK: EL CORTE FINAL
Puntuación: 6/10
Precio: 12 €
Editor: Puntosoft
Telf: 93 534 31 47

hitchcock.arxeltribe.com

PIRATAS DEL CARIBE
Puntuación: 6,5/10
Precio: 44,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00

pirates.bethsoft.com

THE THING
Puntuación: 8,5/10
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02

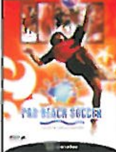
www.artworks.co.uk/thing.htm

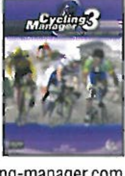
CARRERAS

NEW YORK RACE
Puntuación: 7/10
Precio: 12 €
Editor: Puntosoft
Telf: 93 534 31 47


www.nyrace.com

DEPORTES

PRO BEACH SOCCER
Puntuación: 5/10
Precio: 29,90 €
Editor: Wanadoo
Telf: 91 789 35 50

www.beachsoccer-game.com

CYCLING MANAGER 3
Puntuación: 6/10
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

www.cycling-manager.com

ESTRATEGIA

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
Puntuación: 8/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

www.ageofwonders2.com

EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA
Puntuación: 7/10
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02

emperor.breakawaygames.com

FIRE DEPARTMENT
Puntuación: 6,5/10
Precio: 19,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 91 344 06 00

www.montecristogames.com

IMPERIVM (INCLUYE EL TRONO DE DACIA)
Puntuación: 7,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX
Telf: 91 799 01 10

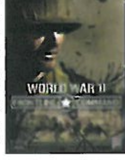
www.fxplanet.com/p014/p014.htm

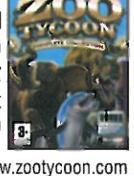
REPUBLIC: THE REVOLUTION
Puntuación: 7/10
Precio: 47,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40

www.republictherevolution.com

RESTAURANT EMPIRE
Puntuación: 6/10
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games
Telf: 93 484 66 00

www.restaurantempire.com

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

www.frontlinecommand.com

ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
Puntuación: 6,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99

www.zootycoon.com

ROL

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
Puntuación: 7,5/10
Precio: 29,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35

www.bioware.com/shadows

SIMULACIÓN

ENIGMA: RISING TIDE
Puntuación: 7/10
Precio: 44,90 €
Editor: Puntosoft
Telf: 93 534 31 47

www.enigma-game.com

FLIGHT SIMULATOR 2004
Puntuación: 7,5/10
Precio: 64,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99

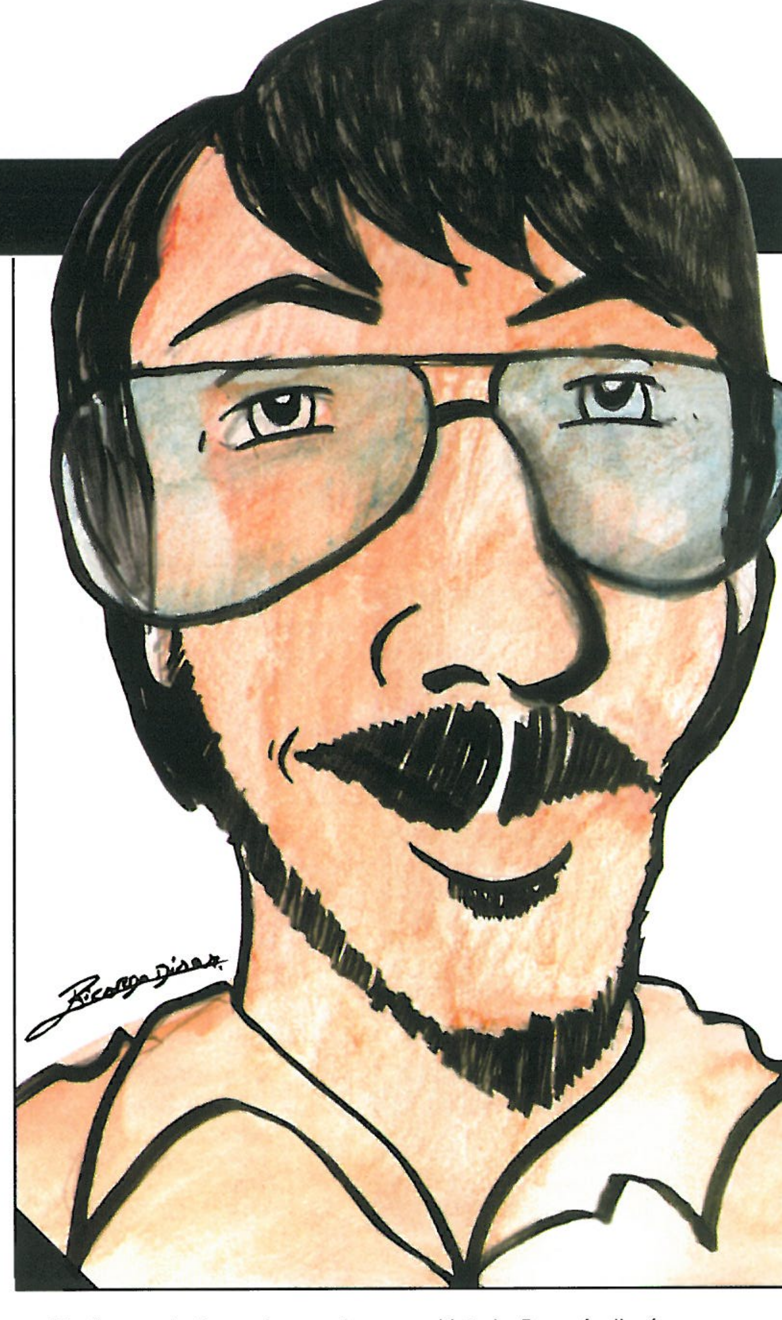
www.microsoft.com/games/flightsimulator

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.

WILL WRIGHT

Simulador precoz

A veces **se habla más de él como intelectual que como diseñador** de videojuegos. Huérfano desde muy joven y **lector de cómics y filosofía**, **Wright es**, junto a otros hombres como Warren Spector o Richard Garriot, uno de esos personajes a medio camino entre el **mito** y la **realidad**.



No es muy habitual que la prensa de información general se haga eco del trabajo de un diseñador de videojuegos. Pero a veces pasa, y a Will Wright le ha sucedido unas cuantas. Diseñador de probado prestigio, su currículum cuenta con un buen puñado de distinciones. Forma parte del Hall of Fame creado por la Academia de las Artes y las Ciencias (compartiendo honores con otros *grandes* como Carmack o Miyamoto) y ha sido incluido entre los 100 personajes más relevantes en esto del entretenimiento.

Se ha dicho y escrito mucho sobre él. Incluso medios tan prestigiosos como el Wall Street Journal declararon en su día: "En un medio como el videojuego, tan propenso al gore y al exceso, Will Wright es un pensador alternativo".

¿Un intelectual? Tal vez. Él mismo ha reconocido que para sus juegos utiliza ideas de personas tan dispares como las del arquitecto Christopher W. Alexander o las del científico James Lovelock.

A la contra

Tímido, genial y accesible, Wright es el responsable de uno de los fenómenos más persistentes en la historia de los videojuegos: *Los Sims*. Millones de copias vendidas, varias expansiones, traducciones a decenas de idiomas, conversión para consola de 128 bits y una secuela en marcha. *Los Sims* sigue siendo, años después de su lanzamiento, todo un fenómeno en las listas de ventas.

La carrera de Wright comenzó en los tiempos de Commodore, plataforma para la que creó un juego de helicópteros llamado *Raid on Bungeling Bay*. Pero los helicópteros no eran para él: "Me lo pasaba mucho mejor construyendo los edificios, diseñando el nivel, que volando en el helicóptero".

Puede que eso fuese una señal. Sea como sea, Wright y Jeff Braun fundan Maxis, un estudio que hoy por hoy ya es historia. Después, llegó *SimCity*. Y con él comenzó la carrera meteórica de Wright. El resto ya se sabe: de *SimCity* a *Los Sims*. De ahí, a buque insignia de una compañía que lo es casi todo en el negocio del videojuego: Electronic Arts.

El éxito de *Los Sims* ha llegado a sorprender al propio Wright: "Supongo que la gente se siente a gusto con el juego, se sienten creativos. Es algo que no deja de sorprenderme. Me encanta la narrativa de *Los Sims*. Puedes pasarte horas escuchando las experiencias de la gente con sus familias".

Actualmente, la televisión ocupa parte de su tiempo. La cadena Fox lo ha fichado para trasladar su éxito con los polígonos a los rayos catódicos. Al respecto, Wright declara: "Creo que hay formas de lograr un mayor nivel de participación creativa por parte de la audiencia de un programa de TV. Me gustaría explorar formas de conectar más el programa con el público, yendo más allá de los métodos actuales de votación telefónica".

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Raid on Bungeling Bay, saga *Sim City*, saga *Los Sims*.

¿Qué está haciendo?
Los Sims 2.

¿Qué no haría nunca?
Nada que no sean simulaciones, ya sean sociales o de otro tipo.

Sigue a Hutch y a Starsky y resuelve los casos más difíciles de los bajos fondos de Bay City. Con la ayuda de Huggy Bear, su confidente, limpiar las calles será un placer.

Sube al legendario Ford Gran Torino™ rojo y prepárate para atrapar a todos los traficantes y ladrones de L.A de la forma menos convencional posible.

Pero no te pases de listo o tendrás que rendir cuentas con el terco pero entrañable Capitán Harold Dobey.



STARSKY & HUTCH™

www.starsky-and-hutch.com

- Efectos físicos, de luz y partículas avanzados y entorno en tiempo real.
- 18 niveles en escenarios 3D que reproducen con todo detalle la serie original.
- El tema original de la serie y una selección de música funky de los años 70.
- Toneladas de extras en cada episodio por desbloquear.

"GRANDES DOSIS DE ACCIÓN Y MODOS DE JUEGO ENORMEMENTE DIVERTIDOS"
GAMELIVE




















PlayStation®2 version Compatible with









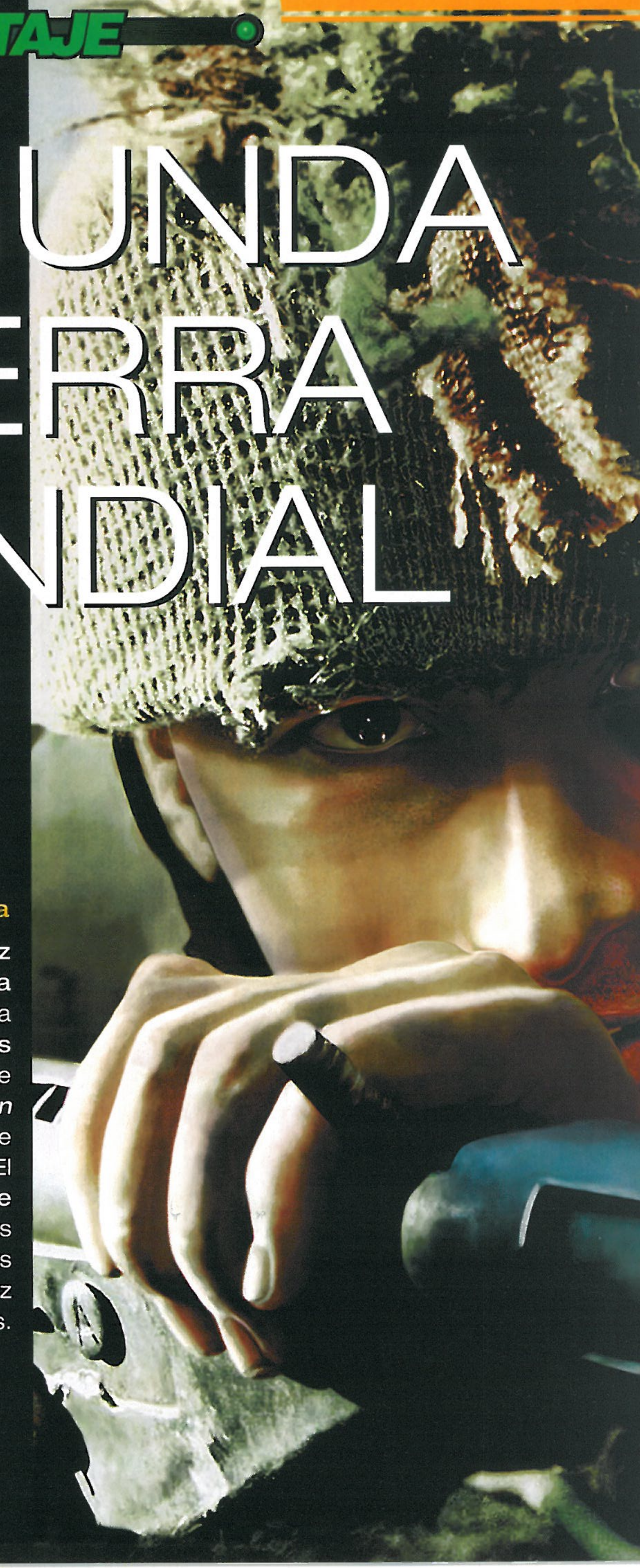






SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Diez juegos para un conflicto



Por X. Pita

Ni más ni menos que **diez juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial** van a aparecer **en los próximos meses**. La expansión de ***Battlefield 1942*** y ***La gran evasión***, que analizamos este número, **inauguran la fiebre**. El caso es que **el más brutal de los conflictos** contemporáneos **da más juego que nunca** y es huésped habitual de cada vez más discos duros.



La Segunda Guerra Mundial ha dejado una galería de personajes para el recuerdo (Winston Churchill, el emperador Hiro Hito, Adolf Hitler, el general De Gaulle, Benito Mussolini) y un verdadero diluvio de películas, libros y juegos. De hecho, la madre de todas las guerras lleva inspirando buen software de entretenimiento desde las primeras recreativas y los ordenadores del pleistoceno.

El último año hemos podido jugar a una docena larga de juegos inspirados en el conflicto. Ha habido de todo, desde acción frenética a pausada estrategia histórica pasando por buenas simulaciones y notables incursiones en la periferia del rol. Aunque a algunos puede empezar a parecerles una ambientación algo tópica para un juego de PC, lo cierto es que hay grandes proyectos en desarrollo que se proponen visitar de nuevo las playas normandas o los alrededores de Stalingrado. No hay duda de que el atractivo de la que muchos consideran la última guerra "romántica" está lejos de marchitarse.

Y tal vez la razón sea ésa: el aura de romanticismo con que la cultura popular ha acabado revistiéndola. El tiempo ha puesto a todos en su sitio y el cine y otras formas de arte se han encargado de trazar la línea divisoria que separa a los malos de los buenos. No hay controversia posible: los nazis son perversos y los americanos los héroes salvadores de la humanidad. La Segunda Guerra Mundial no es Vietnam, no es la Guerra Fría, no es el conflicto del Golfo. Es la democracia contra la tiranía del fascismo.

TERRITORIO RESTINGRIDO

En este pequeño repaso de juegos que toman como inspiración directa a la Segunda Guerra Mundial, volvemos a constatar una tendencia que se ha venido repitiendo estos años: predominan los dos géneros mayoritarios. No siempre ha sido así, pero en el futuro inmediato sólo podrás viajar al Berlín de 1945 o a la playa de Omaha gracias a juegos de acción o de estrategia. Sólo hay una excepción: un simulador de vuelo bastante arcade.

Ni un juego de rol. Tampoco una aventura gráfica. Aquí solo hay sitio para el héroe solitario que empuña una Luger y elimina a los enemigos a ritmo frenético o para el generalillo con ínfulas de Rommel que borra del mapa a los ejércitos del rival desde una perspectiva isométrica.

Es una lástima que géneros como el rol o la aventura, que a lo largo de los años han demostrado el potencial suficiente para apuntarse a esta o cualquier otra época, falten a la cita. Que alguien tome nota y, de momento, repasemos lo que está a punto de caer sobre nosotros.



COMMANDOS 3 Destination Berlin

DIAMANTE BÉLICO

No hay dos sin tres. Menos aún si los dos anteriores ponen a un estudio español **en el punto de mira de prensa y público** de todo el mundo. **Pyro sabe que la saga *Commandos*** puede amoldarse perfectamente a viejos y nuevos tiempos.



El juego contará con tres campañas repartidas por Europa.

El motor gráfico sigue ofreciendo una envidiable calidad.

Cada nueva entrega de *Commandos* ha sido un paso hacia adelante en evolución y concepto. Los excelentes balbuceos estratégicos de la primera parte fueron depurados con maestría en la segunda. El marine, el conductor y el espía, junto a los nuevos personajes de rigor, se abrían a un espacio que todavía no se había explotado, el del interior de los edificios. La novedad mereció un aplauso entusiasta y *Commandos 2* ejemplificó a la perfección el viejo tópico del pupilo que supera a su maestro.

La tercera parte pretende elevar aún más el listón. La jugada es de alto riesgo y en Pyro son perfectamente conscientes de ello. *Commandos 3* depura la saga y la despoja de tanto elemento estratégico para enmarcarla más en la acción sigilosa. Incluso habrá sitio para una de las figuras legendarias del ocio electrónico: el jefe de final de fase. Los mapas serán ahora más pequeños y se ha dado un paso hacia la narrativa, introduciendo en el juego una trama que va conectando todas las misiones.

EL POSO DE LA EXPERIENCIA

Dos juegos a la espalda ayudan a que las cosas sean mucho más fáciles. La documentación histórica no es ahora tan exhaustiva como al principio, algo que nos confesaba Iñigo Vinós en la pasada E3, y el juego parece que apostará más por la espectacularidad del cine que por la seriedad del libro de texto. Se nota la influencia de películas como la escrita y dirigida por Jean-Jacques Annaud, *Enemigo a las puertas*, y que narraba el enfrentamiento entre dos tiradores de élite, el comandante Zaitsev y Vasilïi König. Atento al guiño, porque el film parece haber calado hondo en la industria del videojuego. Por lo menos tres de los títulos que se mencionan en este reportaje beben de lo mostrado por Annaud en la sala de cine.

Novedades de la saga: los interiores de los edificios ganan en riqueza. Ahora podrás explorar mayor número de entornos, desde un palacio hasta unas sucias mazmorras o un viejo almacén. El grupo de *Commandos* se renueva. De los habituales, se cae el conductor (ahora todos los personajes pueden ponerse ante el volante de los vehículos). De los recién nacidos, se quedan fuera Natasha (inútil tener una espía femenina cuando ya tenemos a un especialista en infiltraciones) y el único miembro no humano, el perro.

El broche de oro para la fiesta: multijugador con dos modos, deathmatch y capturar la bandera. Una lástima que no vaya a incluir cooperativo.



Commandos 3 incluirá mapas más pequeños y enfocados hacia la acción.

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Pyro Studios · **Disponible:** Octubre


Nosferatu



BATTLEFIELD COMMAND
Europe at War 1939-1945

REALISMO SIN CUARTEL

Hay juegos que nacen desde la modestia. Ejemplos: nuestro primer *Commandos* o la saga *Sudden Strike*. **Otros**, en cambio, dan sus primeros pasos **apuntando a la grandeza**, siendo publicitados en la prensa como el no va más en el género que sea.



Battlefield Command promete ser un juego altamente creativo.



El juego incluirá alrededor de 300 unidades diferentes.

Podrás vivir capítulos como el asedio de Stalingrado.

Los mapas serán un fiel reflejo de los campos de batalla reales.

Battlefield Command pertenece a ese tipo de juegos que van de mayúsculos, de imprescindibles. Lógico, ya que detrás de este proyecto está el equipo del mítico programador ruso Oleg Maddox, que carga en sus espaldas con un par de títulos en las altas esferas del software lúdico, *IL-2 Sturmovik* y su expansión *Forgotten Battles*. El nuevo proyecto apuesta por trasladar a la estrategia en tiempo real la receta aplicada previamente en la creación de simuladores de vuelo.

Y esa receta pasa por el más escrupuloso de los realismos. La mayoría de los juegos de género prefieren centrarse en un aspecto concreto del conflicto, pero Maddox se ha propuesto abarcarlo todo. El invento se resume a la perfección con un par de palabras: guerra total.

EN TODOS LOS FRENTES

Battlefield Command asusta por su ambición, por el número de características que promete incluir. El marco histórico cubre todos los años de la guerra (de 1939 a 1945), desde la toma de Polonia hasta la caída de Berlín. Podrás participar en ella eligiendo el bando que desees, Aliados o Eje, y eso incluye unas diez nacionalidades diferentes (estadounidenses, británicos, franceses, alemanes, soviéticos, etcétera).

Crear un juego como éste no es tarea que se pueda acometer en dos días. De hecho, el desarrollo está siendo duro y costoso. Algo que no debería extrañarnos si volvemos a echarle un vistazo a las características. Parece ser que la inteligencia artificial incluirá un comportamiento completamente personalizado de cada individuo en liza, que además vendrá determinado en cierta medida por variables personalizadas como la moral, las habilidades y la experiencia.

Más detalles: cada batalla estará basada en eventos bélicos acaecidos en la realidad. Los desarrolladores se han tomado muy en serio eso de llevar la guerra al monitor y se han encargado de documentarse como Dios manda (fotografías aéreas, viejos mapas de las zonas...). 300 unidades individuales en 30 países diferentes y casi un centenar de batallas.

Aún es pronto para opinar, pero tanto realismo augura un juego perfecto para nostálgico de la vieja mili, estrategas muy contumaces o (¡qué demonios!) para cualquiera capaz de disfrutar con un juego ambicioso y complejo.

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Maddox Games · **Disponible:** Primavera 2004


El juego tomará prestadas ideas de *Enemigo a las puertas*.


El marco histórico elegido parece de lo más sugerente

CALL OF DUTY

DEBER CUMPLIDO

Puede ser una de las más gratas **sorpresas** de la temporada lúdico-bélica que se avecina. Un juego **pulcro, preciso y** con un evidente marchamo **cinematográfico**: caballo ganador.

Vienen acompañados del éxito y la experiencia. Parte del equipo que firmará este *Call of Duty* ha participado en el desarrollo del que es, hasta la fecha, uno de los más aclamados juegos de acción bélica en la breve pero intensa historia del PC: *Medal of Honor: Allied Assault*. De hecho, los miembros de Infinity Ward han puesto un par de ojos en su anterior juego antes de parir esta nueva criatura, *Call of Duty*.

Recientemente pudimos asistir a una presentación privada en la que se mostraba a la prensa el arranque del juego. Aunque en la sala no había nadie a los mandos de un PC, el vídeo que nos enseñaron se movía totalmente en tiempo real. Imagínate una barcaza rusa cruzando el Volga mientras es atacada por la aviación alemana. Imagínate remontar una colina sin más armas que un viejo fusil al que le falta munición. ¿Te suena la escena? Has acertado: *Enemigo a las puertas*.

FRÍO LETAL

El punto de partida parece de lo más sugerente: viajar al corazón de una de las batallas decisivas del conflicto y vivir en nuestras carnes experiencias como el cerco al VI Ejército alemán, rodeado por millares de soldados soviéticos.

Si *Medal of Honor: Allied Assault* pasará a la historia por una escena prestada del cine (*Salvar al soldado Ryan*), *Call of Duty* tiene idénticas pretensiones, pero sustituye una película americana por otra europea. Y las similitudes no se acabarán ahí: entornos gráficos altamente detallados, escenarios basados en localizaciones reales, banda sonora compuesta por el mismo músico (Michael Giacchino) y mezcla de acción pura con escenas donde se premia más el silencio y el sigilo que el plomo y el gatillo fácil. Da la sensación de que Infinity Ward apuesta a caballo ganador y se abonan a un tipo de juego que, a priori, tiene todas las papeletas para convertirse en un tremendo éxito de ventas. Esto no es realismo exagerado, es hacerle vivir al jugador su propia experiencia peliculera.

Lo de película va mucho más en serio de lo que puedas pensar, y los diseñadores de Infinity Ward parecen empeñados en acercar al videojuego a los engranajes hollywoodienses. *Call of Duty* contará con voces salidas de las gargantas de actores más o menos famosos: Jason Statham (*Lock and Stock*) y Giovanni Ribisi (*Salvar al soldado Ryan*, *All the Rage*) aportan su arena de glamour, y un plumilla estadounidense llamado Michael Schiffer (responsable de guiones como el de la película *Las cuatro plumas*) se encargará de escribir el libreto del juego. Promete.


Se mezclarán escenas de arcade tradicional con otras en las que primará el sigilo.

Género: Acción · **Desarrollador:** Infinity Ward · **Disponible:** Finales 2003



HIDDEN AND DANGEROUS 2

SILENCIO CHECO

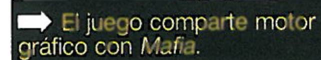
Esta secuela puede consagrar a Illusion Softworks en la vanguardia de las compañías de desarrollo. La compañía checa sigue decidida a demostrar que no todos los grandes juegos de PC tienen por qué salir de estudios anglosajones.

Illusion rompió moldes con *Mafia*, el juego grande que acabó de posicionarles en el mercado occidental tras años de éxitos un poco más discretos. La secuela de *Hidden and Dangerous* tiene puntos en común con el juego estrella de la compañía. Incluso comparten motor gráfico: Tommy Vercerti y los comandos de *Hidden and Dangerous 2* se mueven gracias a idéntico engranaje poligonal.

Lo vimos en movimiento y el cambio de entorno, de esos años 20 salvajes y abstemios al conflicto armado que barrió a Hitler y compañía de la faz de la Tierra, no parece pasarle factura al lustroso motor de Illusion. *Hidden and Dangerous 2* viste frac de verdadero lujo y se pasea tan campante por las excelencias visuales de última generación.

Si las cosas van como se han previsto y el juego se publica este mismo otoño, los seguidores de la acción, y en especial aquellos que se dejan llevar más por su espíritu táctico, no tendrán alternativa. Carmack ya ha anunciado el retraso de *Doom 3* y los rumores apuntan a que *Half-Life 2* lleva idéntico camino. Así que *Hidden and Dangerous 2* se nos queda solo en calidad de líder del pelotón.





El juego comparte motor gráfico con *Mafia*.



A tu mando tendrás un puñado de comandos de las fuerzas especiales.



Vas a tener que plantearte todos tus movimientos.

ELEGIDOS PARA LA GLORIA

Si en su día la primera entrega aportó algo de frescura por situar la acción en un conflicto no demasiado explotado, ahora sucede todo lo contrario. Illusion tiene trabajo para rato. Demostrar que el éxito no es sinónimo de casualidad, sino de cosas bien hechas, y llegar lo suficientemente alto para borrar el buen sabor y las comparaciones que se harán con el original.

El juego seguirá decantándose más por la acción reflexiva, ésa que lleva a plantear cada misión como un microcosmos de posibilidades infinitas: vías de ataque, elección del equipo de asalto, armas idóneas para la ocasión, etcétera. Se prometen un total de 24 misiones ordenadas en nueve campañas. Gracias a eso, visitaremos lugares tan diferentes como la inevitable Europa o el África de Rommel y su Korps.

Las diferencias con la primera parte van desde los gráficos hasta la interfaz (se han cambiado un par de cosas para facilitar las maniobras de nuestros comandos de postín, eso incluye un cursor que se activa con un buen número de situaciones y acciones automáticas).

Eso sí, esto no es el país de Jauja y hasta en los estudios más armónicos surgen las desavenencias. Tomas Pluharik, diseñador jefe del juego, arrojaba la toalla hace unos meses y se marchaba por la puerta de atrás. Razones creativas, dicen.

Género: Acción · **Desarrollador:** Illusion Softworks · **Disponible:** Octubre



BLITZKRIEG

TRES POR TRES

Son especialistas en juegos que la prensa trata mejor que el público. Los miembros de Nival Interactive se han ido labrando un currículum a base de discreción. Títulos de probada solvencia que, bien por la época en la que se han publicado, bien por la mala distribución internacional, pasan forzosamente desapercibidos para el gran público, como en el caso de la saga *Etherlords*.

No son unos recién llegados en esto de la estrategia y lo demuestran con las influencias que acusa *Blitzkrieg.* Porque el juego le debe mucho a *Sudden Strike*, la sorpresa del año pasado que demostró que una forma clásica de estrategia todavía tenía mucho que decir.

Blitzkrieg se mueve por parámetros clásicos. Tanto, que volverás a comandar a los tres bandos típicos en la estrategia de la Segunda Guerra Mundial: aliados, rusos y nazis. Los números hacen el resto. Te hacemos un pequeño resumen: más de 150 piezas de equipamiento para los diferentes ejércitos, 250 tipos de edificios y un buen puñado de batallas históricas.

Si hay que buscar candidato para que se lleve el gato al agua en la estrategia en tiempo real basada en este conflicto, ya tenemos uno. Aunque tal vez estemos haciendo trampa: *Blitzkrieg* fue publicado en varios países el pasado mes de mayo.



Blitzkrieg ya ha sido publicado en el extranjero con buenas críticas.

El juego está claramente influenciado por la saga *Sudden Strike.*

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Nival Interactive · **Disponible:** Septiembre



SNIPER ELITE Berlin 1945

TIRO AL PATO

A los jugadores habituales les gusta esconderse en los edificios en ruinas y disparar al incauto que pasa por debajo. Lo demuestra tanto la cantidad de juegos de acción por equipos que cuentan con una importante presencia de francotiradores como el diseño de los mapas en algunos juegos, verdaderos campos de batalla abiertos al enfrentamiento silencioso y agazapado.

No resulta extraño que la industria del videojuego haya advertido el efecto y se hayan sacado de la manga un juego que va precisamente de eso, de francotiradores. El primero en dar el pistoletazo de salida fue un producto de segunda, *Sniper: Path of Vengeance*. Rebellion Software (*Judge Dredd vs Death*, *Wardog*) toma nota del asunto y se pone manos a la obra.

Reconozcamos su primer mérito: lo original del arranque. Aquí no vas a ser un héroe militar de gloriosa carrera. Por ser, no serás ni yanqui ni británico. Mucho menos ruso. Serás alemán. Un alemán reclutado por la OSS (lo que después sería conocido como la CIA) para realizar misiones secretas y dar comienzo así a la Guerra Fría. Todo esto en un marco histórico de lo más sugerente. 1945, rusos y nazis se tiran los trastos por hacerse con la última gran ciudad pendiente de conquistar: Berlín.



Encarnarás a un francotirador que realizará misiones secretas.

El escenario de fondo del juego no ha sido muy explotado: el Berlín del final de la guerra.

Género: Acción · **Desarrollador:** Rebellion · **Disponible:** Febrero 2004

MEDAL OF HONOR Breakthrough

APURANDO EL ÉXITO


Los enemigos irán protegidos contra la arena y el viento del desierto.

Parece que desde Electronic Arts han tomado nota de la decepción generalizada que supuso *Spearhead*. Y decimos parece porque tras jugar a algunos niveles de esta expansión, todo es entusiasmo. Empieza el espectáculo en Túnez, una primera fase que nada tiene que envidiar a la de la playa de Omaha. A bordo de un jeep paseamos por un campamento, hay doctores salvando vidas, tanques volando en pedazos, lluvia de balas y todo bajo una intensa capa de arena que apenas permite ver si hay enemigos a dos palmos de distancia. Tan real como suena. Con madera de clásico.

Pero aún hay más. Sicilia y Montecassino esperan una visita que esta vez podrás hacer a bordo de un tanque, y nada de hacerlo en plan paquete o artillero, sino como conductor. Al fin vehículos. No serán muchos, pero sí los suficientes para que el juego más cinematográfico de cuantos han salido basados en la Segunda Guerra Mundial aumente el interés de un público que parece albergar todas sus esperanzas en *Call of Duty*, que también está al caer. Para el año que viene está prevista la secuela *Medal of Honor: Pacific Assault*, que, como puedes intuir, se centrará en el frente del Pacífico.


Las explosiones y el sistema de partículas han sido sensiblemente mejorados.

El juego incluye campañas en Túnez, Sicilia y Montecassino.



Género: Acción · **Desarrollador:** EA · **Disponible:** Septiembre

WORLD WAR II Frontline Command

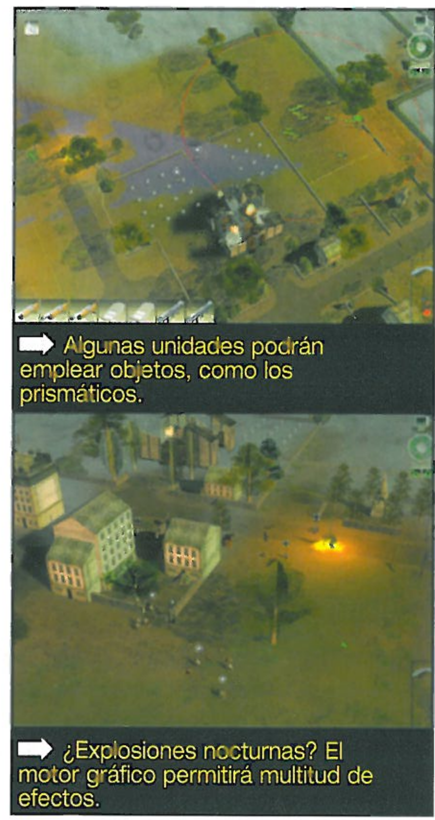
UNA VISIÓN CON VOLUMEN

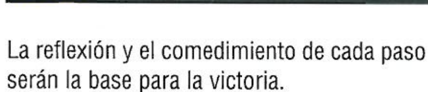

El juego luce todo tipo de efectos gráficos en su nueva ambientación.

Los desarrolladores de la saga *Z*, protagonizada por robots tan belicosos como estúpidos, han optado por dejar de lado las máquinas para centrarse en el segundo conflicto mundial. Este título cuenta con la herencia del motor gráfico de *Z: Steel Soldiers*, al que se le ha dado una capa de pintura para permitir un mayor número de efectos y adaptar los escenarios en 3D a la nueva ambientación.

El juego promete todo tipo de excelencias gráficas de las que podrás gozar en dos campañas de distinta dificultad y número de misiones. Tampoco se ha quedado atrás el desarrollo de una inteligencia artificial capaz de tomar decisiones después de evaluar la situación. Así que no te fíes si ves al enemigo huir del campo de batalla. Lo más probable es que se estén reorganizando para hacerte frente con mayor eficacia o estén preparándote una emboscada.

Los desarrolladores han apostado por una fórmula de juego similar a la de *Sudden Strike*, aunque con batallas a menor escala. La reflexión y el comedimiento de cada paso serán la base para la victoria.


Algunas unidades podrán emplear objetos, como los prismáticos.


¿Explosiones nocturnas? El motor gráfico permitirá multitud de efectos.

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Bitmap Brothers · **Disponible:** Septiembre



CODENAME PANZERS

TANQUES EN VEZ DE CERDOS

Quizás hayan pensado que más vale tomarse las cosas en serio. Los desarrolladores de *Codename: Panzers*, ilustres padres de aquel porcino juego de estrategia que llevaba por nombre *S.W.I.N.E.*, prescinden de los animales y los sustituyen por modelos virtuales de soldados de carne y hueso. Eso sí, se quedan en el género que los vio nacer, la estrategia.

Codename: Panzers viene precedido de una escasa campaña de publicidad que no augura nada bueno. Y eso que Stormregion insiste en mostrar las excelencias de su juego, un título que recreará batallas míticas de la Segunda Guerra Mundial a caballo de unos escenarios generados en tres dimensiones.

Y todo revestido con el disfraz de moda: el realismo. Tanto las armas como el comportamiento de las unidades (totalmente coherentes con su rango y especialidad en el campo de batalla) se presumen réplicas exactas. Súmale a eso tres campañas (aliados, nazis y rusos), una extensa opción multijugador con variedad de modos de juego e incluso guiños a los juegos de rol (las unidades que manejemos irán ganando prestigio).

Los escenarios estarán generados totalmente en 3D.

El comportamiento de las unidades dependerá de su rango y tarea.

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Stormregion · **Disponible:** 2004



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

ACCIÓN CON MUCHAS ALAS

A principios de los 90, cuando LucasArts comenzaba a pavimentar su camino hacia la gloria, salía a la calle un juego titulado *Secret Weapons of the Luftwaffe*. El hombre que estaba detrás de esta genialidad se llamaba Lawrence Holland, la mente pensante de los juegos de la saga *X-Wing*.

Ahora, cuando el panorama de videojuegos parece haber cambiado tanto, él y su compañía han decido saltar a la arena de nuevo. Y lo hacen con un nuevo proyecto bajo el brazo.

Secret Weapons over Normandy es el regreso de esa simulación accesible a la que Holland siempre ha mostrado tanto apego. Que se despidan los aficionados a *Combat Flight Simulator* y similares. El juego de Totally Games es más un título de acción pura y dura, sólo que aquí no caminarás por pasillos buscando un interruptor para abrir la puerta correcta, sino que irás a bordo de los más variopintos aparatos para surcar el cielo bélico de la Segunda Guerra Mundial.

El juego irá sobrado de aviones. Se incluirán más de 20, entre los que destacan el Me 262, el Me 163 y el bombardero B17, para poder resolver a golpe de pirueta las 30 misiones con las que contará el juego.

Un apunte negativo: las fases no irán encajadas en una campaña, con lo que ya te puedes despedir de cualquier atisbo de hilo narrativo.


Más que un simulador para puristas, SWON será un juego de acción con aviones.

Surcarás los cielos a bordo de los más variopintos aparatos.

Género: Simulación · **Desarrollador:** Totally Games · **Disponible:** Noviembre


TRAX
MAGAZINE



ARQUEOLOGÍA EN PÍXELES

La fiebre coleccionista irrumpe en el mundo del PC

Mientras nueve de cada diez jugones se dedican a exprimir la novedad del momento, los coleccionistas siguen jugando a títulos con más de un lustro a cuestas. Y no sólo eso, los buscan, los acechan en la Red y están dispuestos a dejarse los ahorros en ellos. Llega el momento de hablar de los arqueólogos del software recreativo.

Por G. Masnou y X. Pita



Pasan desapercibidos, pero existen. Como vampiros del consumo selecto, se mueven sigilosamente por mercadillos, tienduchas y zocos diversos en busca de piezas curiosas, inclasificables y, a ser posible, antiquísimas. A este grupo de sibaritas y de nostálgicos debemos la conservación de una parte de nuestra memoria colectiva: esos juegos que nos vieron crecer en ediciones especiales, reducidas o de lujo.

En un mundo azotado por la piratería, resulta reconfortante ver que aún existen jugadores con verdadera pasión por lo genuino. Los coleccionistas siguen recordándonos que un buen juego es un producto valioso que merece ser atesorado y coleccionado, no un simple conglomerado de bits de usar y tirar.

Otra peculiaridad de esa tribu pecera que son los coleccionistas es que siguen disfrutando con juegos que ya tienen lustros a cuestas. Incluso piezas de arqueología virtual que ya casi nadie recuerda pueden jugarse en un PC gracias a programas como SCUMMVM, DosBox, Vdmsound o Virtual PC.

EL LEGADO

Los juegos de ordenador acumulan veinte años de historia, tiempo más que suficiente para que valga la pena indagar en su pasado. Hasta hace bien poco, hacerse con títulos lo bastante antiguos como para estar descatalogados no era tarea fácil. Ante la virtual inexistencia de un mercado de antigüedades interactivas, había que recurrir a rastros, pequeñas tiendas, intercambios informales o anuncios en los periódicos.

No obstante, todo cambió con la irrupción de Internet. Las páginas de compraventa aparecieron por doquier y, con ellas, la posibilidad de elegir entre un infinito catálogo de juegos. El mundo de los juegos abría por fin sus puertas al coleccionismo compulsivo.

Por primera vez, existía la posibilidad de comunicarse con coleccionistas situados en distintos puntos del planeta, compartir conocimientos, intercambiar inquietudes y, por supuesto, mercadear con juegos que nunca podrían comprarse si propietarios particulares no estuviesen dispuestos a venderlos. Eso sí, este súbito interés por los juegos descatalogados o raros también tuvo sus inconvenientes. El principal, que se activó la temible ley de oferta y demanda: lo que antes eran curiosidades sin apenas valor, pasó a convertirse en producto coleccionable y, por tanto, susceptible de ser vendido por mucho, mucho dinero. En la actualidad, se pueden llegar a pagar más de 200 € por títulos como *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, *Akalabeth* o la primera entrega de la saga *Ultima*. Y es que, en última instancia, las cosas valen lo que la gente está dispuesta a pagar por ellas.







Ya se puede hablar de una auténtica fiebre de "ratas de estantería" en pos de los títulos más cotizados.

Juegos como *Zak McKracken & the Alien Mindbenders* se pagan a precio de oro.

Por esta extrañísima versión japonesa de *Loom* se pagaron 200 dólares en eBay.

System Shock y el resto de títulos de Lookin Glass Studios se cotizan mucho.

PayPal, la forma más sencilla, rápida y segura de pagar por Internet.

LOS JUEGOS ACUMULAN VEINTE AÑOS DE HISTORIA, MÁS QUE SUFICIENTE PARA INDAGAR EN SU PASADO

JOYAS DE CARTÓN

Entre los objetos que suelen ser pasto de coleccionistas se cuentan juegos antiguos o recientes empaquetados de manera más o menos "especial". Indagando entre los miles de títulos que han desfilado por las estanterías de las tiendas especializadas desde principios de los 80, se pueden encontrar verdaderas obras de arte. Cajas con forma de libro (*Fable* o *Legends of Valour*), con diseños basados en piezas que encajan (*Comanche* o *The Humans*), con relieves (*Aliens vs Predator* o *Rebel Assault 2*) o con la portada transparente (*Flight Unlimited* o *Virtua Fighter*). Se trata de piezas únicas tanto por la originalidad del diseño como por lo limitado de las ediciones.

Años atrás, las compañías distribuidoras de nuestro país se abstenían de importar estas ediciones. Por suerte, la tendencia está cambiando: títulos como *Baldur's Gate 2*, *Quake 3*, *Myst 3: Exile*, *Blade* o *Pool of Radiance* han contado con espléndidas ediciones numeradas de entre 2.000 y 5.000 ejemplares con camisetas, alfombrillas, bandas sonoras, pósters, figuras varias y demás extras que tanto atraen a los fetichistas del videojuego. El hecho de que la gran mayoría volaran de las tiendas a los pocos días de ser puestos a la venta pone de manifiesto el creciente interés que despiertan productos de este tipo.

LA SELVA DE LA MERCADOTECNIA

Muchos de los que frecuentan mercadillos de compraventa son nostálgicos del software de los 80 que perdieron sus juegos originales en mudanzas y desastres varios o que, sencillamente, no



Con algo de mano izquierda, puedes convertir tu afición en todo un negocio.

La páginas de subastas son punto de encuentro habitual para coleccionistas.

disponían en la época de dinero suficiente para dar rienda suelta a su afición. Junto a ellos, ha aparecido una nueva generación de curiosos que ha oído hablar centenares de veces aquellos títulos clásicos pero que nunca tuvo la ocasión de probarlos y ahora los disfruta gracias a Internet. Cualquiera que disponga de una conexión decente y de algo de dinero en su cuenta corriente puede iniciarse en el mundillo del coleccionismo de videojuegos frecuentando páginas de subastas como Mercado Libre (www.mercadolibre.com), Aucland (www.aucland.fr) o Ebay (www.ebay.com). En ellas es posible adquirir auténticas perlas a buen precio siempre y cuando se tenga algo de habilidad negociadora.

Para no vender joyas a precio de saldo o comprar bagatelas pagándolas como si fuesen obras maestras, conviene seguir unos pocos consejos elementales. En estas páginas, la reputación del vendedor se mide por una serie de puntos positivos. Cuantos más tenga, más segura será la compra. Nunca está de más solicitar una foto para comprobar en la medida de lo posible que el juego está bien conservado y su envoltorio sigue en buen estado. La forma de pago es importante, ya que se trata de páginas internacionales y los gastos de envío pueden ser astronómicos en ocasiones. Por suerte, estos comercios virtuales incluyen una serie de protecciones contra el fraude que permiten pujar con relativa tranquilidad.

COLECCIONISMO Y NEGOCIO

Basta una visita a eBay para hacerse una idea de las cantidades de dinero que llega a mover este tipo de coleccionismo. Existen

LA CUEVA DEL TESORO

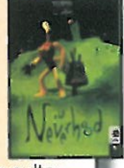
Están entre los títulos más cotizados en las páginas de compra-venta, intercambio y subasta. Si faltan en tu colección y los encuentras por cantidades inferiores a cuatro veces su precio original, no dudes en comprarlos: sería una ganga.



ULTIMA I

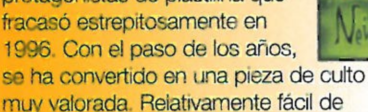
Cualquier título de la serie creada por Richard Garriot resulta igual de apetecible, pero muy pocos jugadores pueden presumir de poseer el primer y genuino *Ultima*. Un juego que revolucionó el género del rol por sus gráficos vectoriales y avanzado sistema de combate.

Precio aproximado: 200 €



THE NEVERHOOD

Una delirante aventura gráfica de apuntar y hacer clic con protagonistas de plastilina que fracasó estrepitosamente en 1996. Con el paso de los años, se ha convertido en una pieza de culto muy valorada. Relativamente fácil de encontrar en eBay.



Precio aproximado: 100 €



SYSTEM SHOCK

Muchos lo alabaron en su día, pero pocos se hicieron con una copia. Rol, acción y aventura se dan de la mano en el primer juego adulto aparecido en compatibles de la mano de Warren Spector. Probablemente, el título más difícil de hallar de todo el lote, aunque no el más caro.

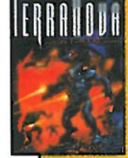
Precio aproximado: 100 €



THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD

Al igual que *The Neverhood*, *Redguard* fue un título maldito que en su día no fue valorado en su justa medida. Los creadores de *Morrowind* abandonaron momentáneamente la fantasía medieval para crear un pasmoso universo de piratas y bucaneros.

Precio aproximado: 80 €



TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI

Terra Nova es obra de la difunta Looking Glass Studios. Un juego rápido y atmosférico lleno de cortes cinematográficos, robots saltarines y un motor gráfico con una física increíblemente real. Uno de los mejores juegos de mechs jamás creados.

Precio aproximado: 80 €



TRES PERSONAS, TRES COLECCIONES

CRISTINA CONDOM

22 años · Estudiante



¿TU PRIMER JUEGO?
Bruce Lee de DataSoft.

¿CUÁNTOS JUEGOS FORMAN TU COLECCIÓN?
Más de 1.200, y creciendo.

VENDERÍAS TU ALMA AL DIABLO POR...
Ahora mismo estoy muy interesada en adquirir *The Neverhood*, de Dreamworks Interactive, aunque mataría por hacerme con una copia de *Darkseed* de Cyberdreams. Siempre he sido una fan de Giger.

PONLE PRECIO A TU COLECCIÓN
Ofréceme 50.000 euros y tal vez lleguemos a un acuerdo. Aunque pensándolo mejor...

¿CUÁL ES TU JOYA DE LA CORONA?
Imposible elegir un sólo título. Me quedo con todos los juegos de Cinemaware y las aventuras gráficas de LucasArts. Aunque si tuviera que llevarme sólo 10 a una isla desierta, lo pasaría muy mal.

CRISTIAN RODRÍGUEZ "SVEN"

22 años · Webmaster

¿TU PRIMER JUEGO?
Prince of Persia.

¿CUÁNTOS JUEGOS FORMAN TU COLECCIÓN?
Alrededor de 50. Hablo sólo de aquellos de los que me enorgullezco. El resto, o bien no sobrevivirán a la próxima limpieza de cajas (cada año hago dos) o está por ver si dentro de unos meses me siguen pareciendo igual de buenos que ahora.

VENDERÍAS TU ALMA AL DIABLO POR...
El juego original de *Elvira: Mistress of the Dark*. O el primer *Space Quest*, no la versión que reeditaron con mejores gráficos.

PONLE PRECIO A TU COLECCIÓN
No le puedo poner precio. Quizás... ¿Una nueva vida para volver a disfrutarlos?

¿CUÁL ES TU JOYA DE LA CORONA?
Difícil de responder. Supongo que por lo que representa para mí y por el tiempo que lleva en mi colección, *Legends of Valour*. Con su caja tipo libro, la carta del primo Sven, el mapa de la ciudad, el manual con el añadido del Monstrum Horrendum...

ALBERT CLOPÉS

25 años · Ebanista

¿TU PRIMER JUEGO?
Winter Games, una joya la mar de adictiva de la difunta Microbyte que aún conservo en perfecto estado.



¿CUÁNTOS JUEGOS FORMAN TU COLECCIÓN?
Aproximadamente dispongo de unos 400 juegos originales. Aunque nunca me he tomado la molestia de contarlos uno a uno.

VENDERÍAS TU ALMA AL DIABLO POR...
Lands of Lore: The Throne of Chaos, las primeras tres entregas de *Alone In The Dark* o *Realms of the Haunting*. Entre muchísimos otros.

PONLE PRECIO A TU COLECCIÓN
Ahora mismo no la vendería por nada del mundo. Aunque la vida da muchas vueltas...

¿CUÁL ES TU JOYA DE LA CORONA?
Sin duda alguna, una edición especial importada de EE UU de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. El diseño de la caja es una auténtica maravilla.

compradores avezados y de alto nivel adquisitivo, y también vendedores con capacidad para sacarle muchísimo partido a su patrimonio.

Si crees que dispones de piezas de coleccionista que pueden valer mucho dinero y estás dispuesto a deshacerte de ellas, tienes dos opciones más que razonables: crear tu propia tienda virtual en Internet o (alternativa más modesta) registrarte como vendedor en cualquier página de subastas ya existente.

Para esta última opción, eBay es, sin duda, la referencia. Esta página se está convirtiendo en parada obligatoria para vendedores y coleccionistas, sobre todo porque se trata de un sitio muy concurrido y da muchas facilidades a sus usuarios. Para vender algo en eBay, basta con

> LOS JUEGOS ACUMULAN VEINTE AÑOS DE HISTORIA, MÁS QUE SUFICIENTE PARA INDAGAR EN SU PASADO

registrarse en la web y colgar el anuncio con tu oferta en la página. Los costes del anuncio varían dependiendo de varios factores: el lugar en el que se vaya a colgar (ponerlo en la portada de la web requiere un desembolso mayor) o las comisiones por la venta realizada (si un producto alcanza un precio mínimo de 50 euros, la comisión aplicada sobre la venta será de un 5% sobre el precio final).

"He llegado a ganar unos 700 dólares al mes vendiendo videojuegos en eBay", declara Steve Adams, experimentado *eBayer* que cuenta con una de las tiendas especializadas en videojuegos más completa de la página. Lo de Steve es solo un ejemplo de cómo el coleccionismo del videojuego se está convirtiendo en algo muy similar al coleccionismo musical, en el que se pagan cantidades astronómicas por cualquier rareza. "Eso sí" continúa Steve "tampoco es tan fácil como la gente se piensa. Hay que tener una cierta organización, vender buen producto y hacer llegar las cosas de manera puntual. Un punto negativo o una mala crítica y tu negocio quedará seriamente afectado".

En Internet, la única garantía de que el



Programas como el SCUMMVM permiten ejecutar todo tipo de juegos añejos.

La ediciones especiales son cada vez más frecuentes en nuestro país.

Los juegos de consolas no destacan por su imaginativo envoltorio.

LAS MEJORES TIENDAS VIRTUALES Y LOS VENDEDORES MÁS CURTIDOS ADMITEN TODAS LAS FORMAS DE PAGO POSIBLE

producto que compres llegará a tu poder es la palabra del vendedor. Eso hace que los compradores no se arriesguen a dejar los datos de su tarjeta en páginas dudosas o en la cuenta de usuarios con mala fama o de los que apenas hay referencias. Las mejores tiendas virtuales y los vendedores más curtidos admiten todas las formas de pago posible, desde transferencias bancarias a pagos contra reembolso o con cheque. Ahora bien, los coleccionistas anglosajones, mucho más avanzados en el negocio que los españoles, están empezando a estandarizar la forma de pago.

Casi todas las grandes tiendas americanas o los grandes vendedores de eBay utilizan PayPal, un sistema de pago eficiente y seguro que permite cualquier tipo de transacción utilizando el correo electrónico. Para poder pagar o cobrar vía PayPal, debes registrarte en la página (www.paypal.com) y asociar tu cuenta en la web a una dirección de correo y un número de tarjeta VISA.

AMPLIAR HORIZONTES

El siguiente paso va a ser, sin duda, que más coleccionistas se incorporen a esta comunidad virtual de compra-venta y que esta práctica deje de ser minoritaria. Tal vez eso abra una nueva etapa en que se pronuncien conferencias sobre el tema, se organicen jornadas y ferias de coleccionismo a nivel local o internacional y aparezcan nuevas páginas, artículos en prensa y quién sabe si hasta estudios psicológicos sobre este tipo de afición.

Puestos a pedir, tampoco estaría nada mal que las distribuidoras de este país reeditarán (a precios asequibles y respetando en todo momento el formato original) y pusieran al alcance de todo el mundo aquellos clásicos añejos que con el paso de los años han adquirido el estatus de obra de culto.

A buen seguro que a un buen puñado de aficionados no les importaría desenfundar su cartera para hacerse con títulos como *Realms Of The Haunting*, *Gabriel Knight 2: The Beast Within, System Shock* o el primer *Fallout*, por citar sólo algunos ejemplos. Los coleccionistas de música, literatura y cine pueden hallar sin problema títulos editados hace lustros. ¿Por qué con los coleccionistas de videojuegos debemos conformarnos con menos?



Realms of the Haunting, una obra maestra muy difícil de localizar.

Hay cajas que deberían ser expuestas en un museo de arte.



Por J. Font

El ambiente anda caldeado en el vasto espacio exterior. **Los hiigara vuelven a la carga** en su afán por encontrar paz y tranquilidad en algún rincón del Universo. Eso sí, no olvidan que **quienes quieran la paz deberán prepararse** para la guerra. Y es que **el espacio está lleno de peligros** siempre al acecho.

HOMEWORL

Hablar de *Homeworld* es hacerlo de uno de los títulos con más solera del panorama de la estrategia en tiempo real. Sus escenarios diseñados en unas 3D reales, sus atractivos gráficos y un sistema de juego realmente adictivo hicieron de él una de las más gratas sorpresas del 99, justo antes de finalizar el siglo. Un excelente cruce entre expansión y secuela llamado *Homeworld Cataclysm* se encargó de mantener la hoguera tibia mientras esperábamos este *Homeworld 2*.

Tras algún retraso menor, llega la hora de la verdad: el juego está a punto de ver la luz. Para acabar de calentar motores, nos llega esta muy avanzada versión, una muestra bastante fidedigna de cómo será *Homeworld 2* cuando definitivamente se edite. Y la verdad es que, una vez jugada, no parece que vayamos a tener motivos para la decepción.

Está claro que en Relic Entertainment saben que el material que tenían entre manos era de primera. Por ello, han apostado por una continuidad matizada. Es



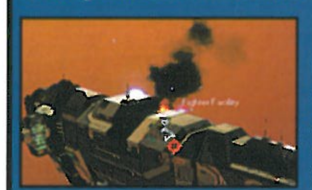
decir, que si jugaste a *Homeworld* sabrás desde el primer momento qué terreno pisas, todo te resultará de una familiaridad casi absoluta. Este tipo de secuelas no gusta a todo el mundo: siempre hay quien pide que los juegos se replanteen en profundidad y se parezcan lo menos posible a sus originales. Parece claro que Relic ha optado por una política de desarrollo conservadora, pero eso no tiene por qué ser un inconveniente si la experiencia de juego ha sido mejorada y las novedades valen la pena.

Un lugar al sol

De entrada, encontrarás a unos viejos conocidos, los hiigara, que andan en peregrinación para encontrar un nuevo mundo en el que establecerse. Sus rivales sí van a ser nuevos, ya que se tratará de una raza, los vagyr, con la que tropezarán a medida que exploran nuevos rincones del Cosmos. El juego incluirá una campaña basada en el enfrentamiento entre estas dos razas y una serie de misiones

DIVIDE Y VENCERÁS

La segunda misión del juego te parecerá muy reveladora. Mientras destruyes un convoy de la raza rival, te irás acostumbrando a sacar partido del nuevo sistema que divide las naves grandes en varias áreas de impacto.



PRIMERO AL CENTRO DE CONSTRUCCIÓN...

El transporte vaygr está bien acorazado. Un ataque frontal sería suicida, pero ¿qué tal si diriges tu fuego a destruir su centro de construcción para evitar que siga vomitando naves? Una vez conseguido, limpiar el espacio de enemigos te será más fácil.

...Y DESPUÉS A LOS MOTORES

Antes de finalizar la misión, debes destruir el poderoso acorazado. De entrada, intentará abandonar la zona, así que para evitar su fuga lo mejor es inutilizar sus motores. Destruir el resto de la nave es una simple cuestión de perseverancia.



Las vaporosas estelas de las naves anuncian que se avecina una batalla.



Las naves de gran envergadura contarán con distintas partes.

aisladas para jugar contra la CPU o en modo multijugador.

La campaña seguirá un argumento lineal en el que cada misión dará paso a la siguiente. Múltiples animaciones de alta calidad que aparecerán tanto durante la partida como entre una misión y otra irán desvelando el desarrollo de los acontecimientos y la forma en que influyen en él tus propias acciones.

Tras varias horas jugando a esta campaña, es inevitable tener la sensación de que el juego se mantendrá muy fiel al original, tal vez demasiado. Aun así, las mejoras en aspectos importantes van a hacerse notar. Para empezar, los submenús y atajos de teclado que hacían que el primer *Homeworld* resultase un tanto complejo se están remozando en profundidad. Seguirán presentes, pero vendrán complementados por una interfaz inferior que te permitirá evaluar la situación y el estado de cada nave sin que sea imprescindible seleccionarlas en el escenario. Esta práctica interfaz permitirá también ordenar la construcción de naves o avanzar en las investigaciones.

Relic ha optado por un desarrollo conservador, pero no tiene por qué ser un inconveniente

Estos cambios locales han hecho posible la inclusión de mayor número de opciones estratégicas. Las naves de gran envergadura, por ejemplo, precisarán de tripulación para funcionar a pleno rendimiento. Además, todas contarán con subsistemas de funcionamiento fáciles de detectar y contra las que será posible dirigir ataques específicos. De esta forma, podrás obligar al enemigo a invertir tiempo y dinero en la reparación de los subsistemas que destruyas. En algunas ocasiones, incluso podrás inutilizar provisionalmente una nave enemiga para hacerte con ella, repararla y utilizarla.

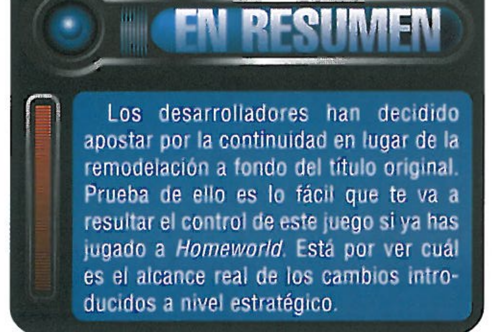
Formaciones elementales

Si algo llegaba a ser irritante en el juego original y su expansión, era la necesidad de reagrupar las naves, principalmente las pequeñas, como los cazas, después de cada batalla o inmediatamente después de su creación.



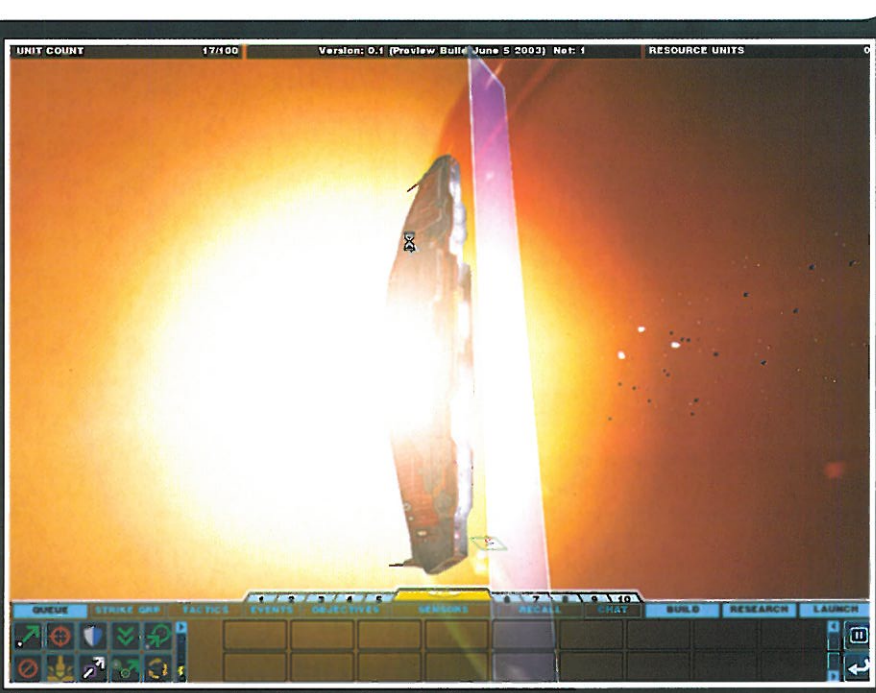
DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Relic Entertainment
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Septiembre

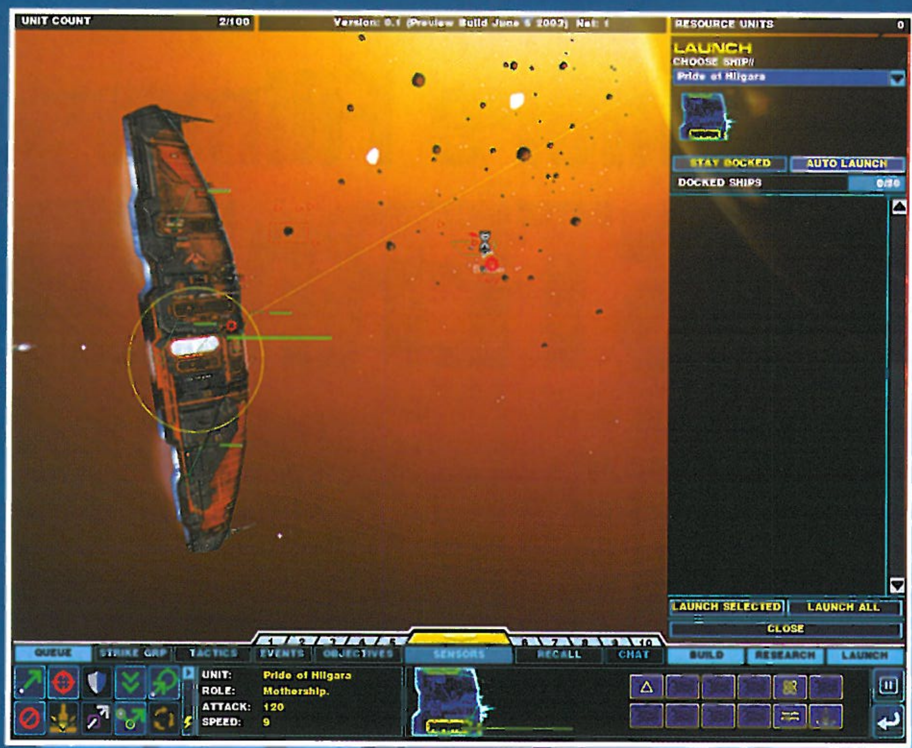


EN RESUMEN

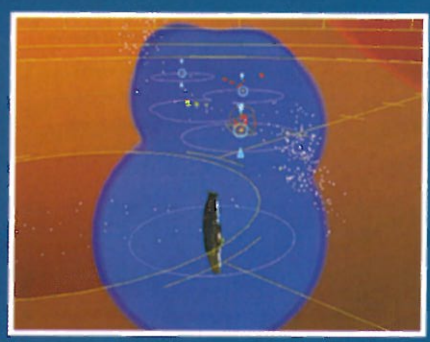
Los desarrolladores han decidido apostar por la continuidad en lugar de la remodelación a fondo del título original. Prueba de ello es lo fácil que te va a resultar el control de este juego si ya has jugado a *Homeworld*. Está por ver cuál es el alcance real de los cambios introducidos a nivel estratégico.



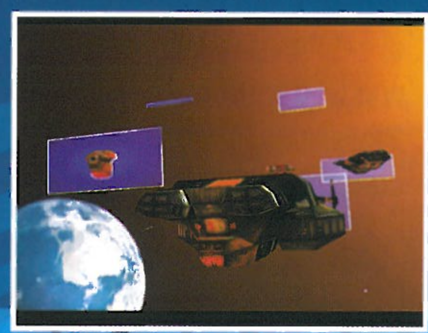
No van a faltar espectaculares saltos al ciberespacio.



La nave nodriza va a seguir siendo tu centro vital. Además, en ella podrás estacionar tus naves y repararlas.



El mapa de sensores permitirá localizar al enemigo y dar órdenes.



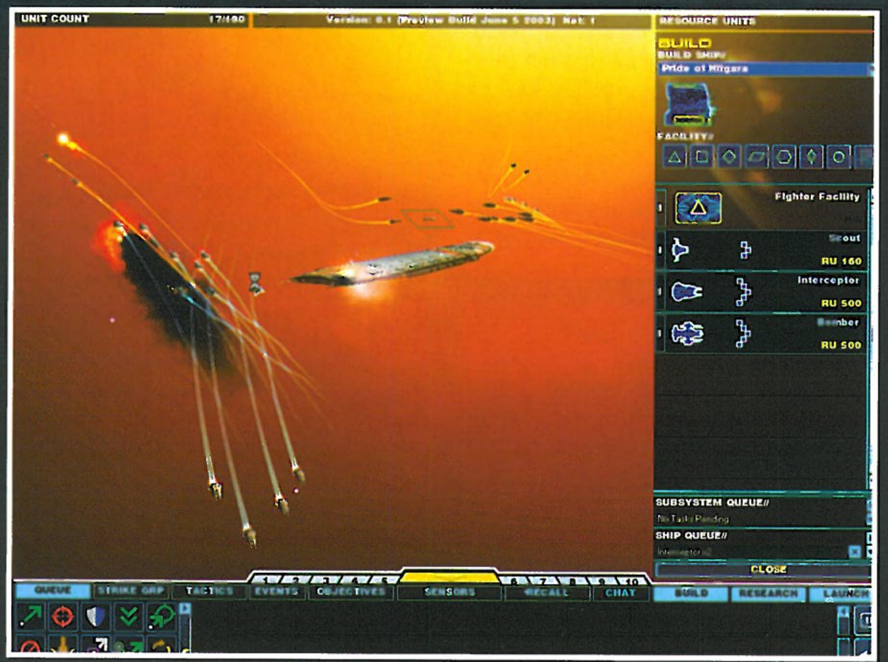
Las animaciones servirán para ir desvelando la historia.

Las unidades que creabas empezaban yendo por libre y debías esperar algún tiempo antes de formar un escuadrón con garantías de algún éxito. La nueva entrega creará directamente escuadrones de naves de número variable, lo que te permitirá utilizarlas en el combate o la exploración en cuanto las crees.

El mapa de sensores es otro de los elementos característicos de esta saga. Viene a ser una astuta variante de los habituales velos de guerra: las naves evolucionan por el espacio infinito creando a su alrededor una zona esférica que viene a ser su campo de visión y detección de enemigos. Este sistema permite tener una visión global de la situación de las naves e incluso tener una referencia de los distintos planos en que éstas se mueven con respecto a la nave nodriza. De nuevo, la secuela permitirá sensores y naves de reconocimiento para desvelar partes del escenario, y se va a introducir un código de colores que permitirá distinguir con mayor claridad todos los elementos que aparezcan en el área de visión y detección de las naves.

Reparaciones S.A.

El juego continuará ofreciendo detalles como la posibilidad de reparar naves en los astilleros de la nave nodriza o aparcarlos en sus tripas antes de saltar al hiperespacio para utilizarlos con posterioridad y sorprender así al enemigo, sobre todo si te enfrentas a otro ser humano en las partidas multijugador. También necesitarás recursos para poder llevar a cabo la construcción y reparación de las naves. Una vez más, los desarrolladores apostarán por un único recurso, y no muy abundante. Con ello se pretende que el jugador agudice la estrategia, ya que difícilmente podrá crear grandes flotas de naves.



La nueva interfaz te permitirá un mayor control del juego.

Homeworld 2 conservará los escenarios en verdaderas 3D que esgrimía el título original, pero además contará con un motor gráfico totalmente nuevo. Gracias a él, se ha podido aumentar el número de polígonos que forman cada nave y mejorar sustancialmente la calidad de las texturas que los recubren. Sin duda, esto hará que los gráficos ganen en espectacularidad y permitirá que disfrutes de un ambiente sideral con toda la extensión de la palabra. El juego contará también con efectos especiales variados y más espectaculares. Relic no ha escatimado esfuerzos para añadir efectos que permiten identificar las naves a simple vista o escuchando el sonido que emiten sus motores o sus armas al ser disparadas.

Parece que el objetivo que se han propuesto los desarrolladores es poner al día el título que nos convenció de la viabilidad de la estrategia espacial a gran escala. No esperes un cambio radical en el sistema de juego o la estructura de las misiones de la campaña, pero sí puedes esperar un *Homeworld* aún más ambicioso, preciso y jugable.

Fenimore Fillmore
THE WESTERNER

Todo parece listo para que salga al mercado una de las aventuras gráficas llamadas a revolucionar el género. **Un western tridimensional** de última generación **con el que** Revistronic intentará **sorprender al mundo**. El juego que debería consagrar la compañía española **a todos los niveles**.

Por G. Masnou

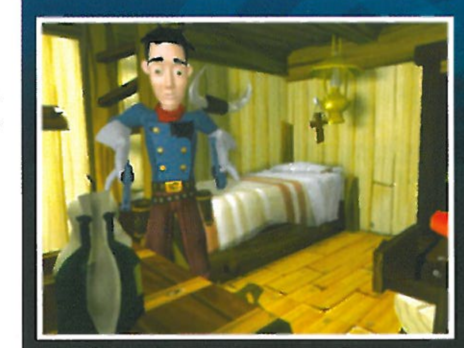
Apenas bastan unos pocos minutos frente a *The Westerner* para percatarse de que ésta es una aventura gráfica diferente. Le sobran ambición y buenas ideas, y estas últimas han sido llevadas a la práctica con brillantez. Aunque suene grandilocuente, se trata de un clásico en potencia al que sólo faltan leves retoques. Revistronic puede tener en sus manos material explosivo, el juego capaz de llevar las aventuras gráficas un par de palmos más arriba de donde las dejaron las falsas 3D de *Grim Fandango*.

Para los más despistados, decir que *The Westerner* es la segunda parte de *3 Skulls of the Toltecs*, una aventura con alma de spaghetti western, cargada de humor y buenos puzzles, deudora de clásicos como *Day of the Tentacle* y *Sam & Max Hit the Road*. Este juego, editado en 1995, logró lo que a priori parecía tarea imposible: que un juego español para PC triunfase más allá de nuestras fronteras.

En esencia, *The Westerner* puede considerarse un juego fiel a los preceptos de las aventuras gráficas tradicionales. Aun así, es en los pequeños detalles donde la obra de Revistronic promete marcar las diferencias, empezando por una interfaz de apuntar y pulsar por iconos muy intuitiva y de diseño inteligente.

Bienvenido al futuro

Interactuar con el entorno que rodea al vaquero Fenimore Fillmore resultará tan sencillo como divertido. Todo se va a reducir a dos funciones: observar e interactuar. La primera activa un modo en primera persona que permite acercarse a los objetos del escenario e inspeccionarlos al detalle. Además, bastará con desplazar el ratón para que la cámara se mueva en la dirección deseada. La segunda permitirá recoger y empujar objetos, abrir puertas, hablar con otros personajes y, evidentemente, manejar el inventario. Los objetos recogidos quedarán automáticamente almacenados en la parte superior de la pantalla, y allí permanecen, invisibles, hasta que se sitúa de nuevo el puntero del ratón encima de ellos. En

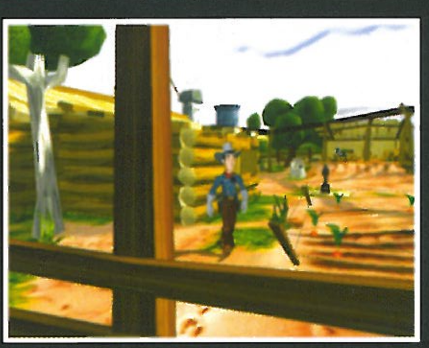

Podrás disfrutar de un gran número de perspectivas, incluso en interiores.



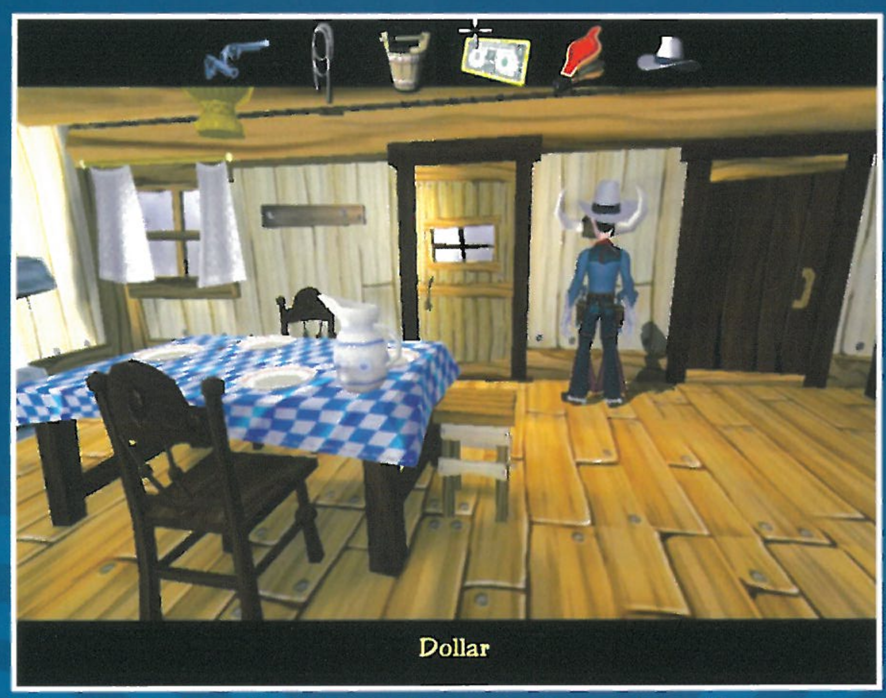
GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Revistronic
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Octubre



Un juego muy prometedor, llamado a convertirse en un éxito de crítica y público. A pesar de encontrarse en un estado preliminar, *The Westerner* tiene muy buen aspecto. Gracias a las mejoras en la interfaz y en el sistema de cámaras, va a ser más grande, más completo... Mejor que su ilustre predecesor.


La cámara se las apañará para ofrecer siempre el mejor ángulo posible.


Como en cualquier western que se precie, habrá caballos por doquier.



El inventario aparecerá y desaparecerá para no entorpecer la acción.


Los grafistas no han escatimado detalles a la hora de crear escenarios.

líneas generales, el mecanismo se asemeja bastante al de *Runaway: A Road Adventure*, sólo que aquí funciona bastante mejor.

Como la vida misma

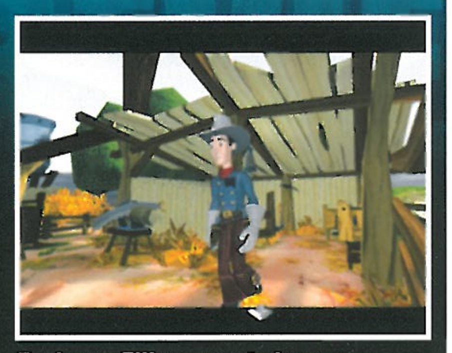
No obstante, allí donde más sorprende *The Westerner* es en su trabajado apartado técnico. Revistronic está combinando nuevas tecnologías con las más tradicionales técnicas cinematográficas para crear un poderoso motor gráfico tridimensional capaz de ofrecer un entorno vivo y rico en detalles. No esperes encontrarte con los esquemáticos e inexpresivos personajes habituales en las producciones 3D. Aquí todo tiene la colorista exuberancia de las películas de dibujos animados de nueva generación, y abundan los movimientos corporales y expresiones faciales capaces de transmitir sentimientos de forma compleja y verosímil.

Donde más sorprende The Westerner es en su trabajado apartado técnico

La decidida pasión por el séptimo arte que transmite el diseño del juego se traslada también al sistema de cámaras. Podrás disfrutar de una multiplicidad de ángulos, de primeros planos, panorámicas, travellings y zooms. Todo funcionará de manera automática, arreglándoselas en la mayoría de los casos en encuadrar la acción de la mejor manera posible.

Pero tal vez la mejor noticia sea que Revistronic parece haber dado con una fórmula de juego que convencerá a los puristas del género y, al mismo tiempo, será apta para todos los públicos. En otras palabras: puzzles de una dificultad media o baja pero lo bastante interesantes como para suponer un reto; pocos objetos repartidos por el escenario y aún menos con los que interactuar; diálogos cortos, concisos y cargados de sentido del humor, y personajes de una simpatía y un carisma incuestionables.

La versión del juego que hemos tenido la oportunidad de probar permite hacerse una idea aproximada del potencial de esta aventura, pero también deja muchos interrogante abiertos. Aún no tenemos la menor idea de si será largo o corto, cómo se irá desarrollando el hilo argumental y si será capaz de mantener nuestros cerebros ocupados y sumergirnos en una historia elaborada y absorbente. Pero descuida, porque tendrás el veredicto definitivo en cuanto caiga en nuestras manos la versión comercial, que debería estar lista para finales de octubre.


Fenimore Fillmore en todo su esplendor poligonal.


Un tranquilo paseo por un rancho que sería la envidia de John Wayne.





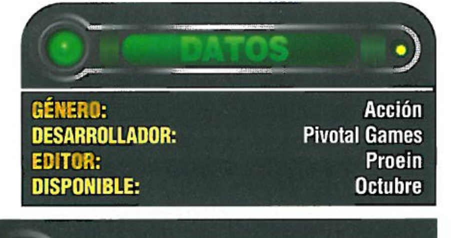
Si dos meses te parecen una eternidad y deseas saber más cosas sobre el prometedor juego de Revistronic, Internet puede ser un buen lugar al que acudir para saciar tu sed. Por ejemplo, en la página oficial (www.revistronic.com), encontrarás un montón de capturas así como una detallada descripción de la trama y el motor que mueve el juego. En cambio, si lo que quieres es ver *The Westerner* en movimiento, no dejes de visitar la página Aventura y CÍA (www.aventuraycia.com). Aquí encontrarás un exclusivo vídeo de 48 MB que muestra una parte de la brillante introducción del juego.

CONFLICT: DESERT STORM II
Back to Baghdad

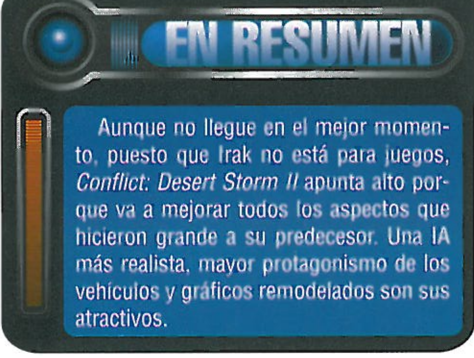
Mes de contrastes para Pivotal Games. Su *Gran evasión* ha resultado ser un juego fallido debido a sus limitaciones tecnológicas. En cambio, las primeras impresiones de **la secuela de su ópera prima** confirman que estamos ante una compañía de **brillante porvenir**.

Por J. Ripoll

Si funciona, no lo toques. Este lema tan conservador ha sido tenido muy en cuenta a la hora de diseñar este *Back to Baghdad*. Y es que quienes degustaron la primera ración de *Conflict: Desert Storm* no tendrán dificultades para integrarse en su continuación: los mismos personajes protagonistas (el jefe, el francotirador, el de las armas pesadas y el experto en detonaciones), los mismos ejércitos en liza (británicos y estadounidenses frente a la voluntariosa impotencia de iraquíes) y el mismo esquema de órdenes en equipo. No, definitivamente no son para ellos esos cuatro niveles de tutorial, por fortuna opcionales, que sí servirán a los recién llegados.



DATOS	
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Pivotal Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Octubre



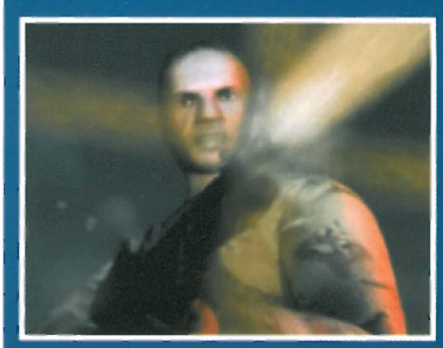
EN RESUMEN

Aunque no llegue en el mejor momento, puesto que Irak no está para juegos, *Conflict: Desert Storm II* apunta alto porque va a mejorar todos los aspectos que hicieron grande a su predecesor. Una IA más realista, mayor protagonismo de los vehículos y gráficos remodelados son sus atractivos.

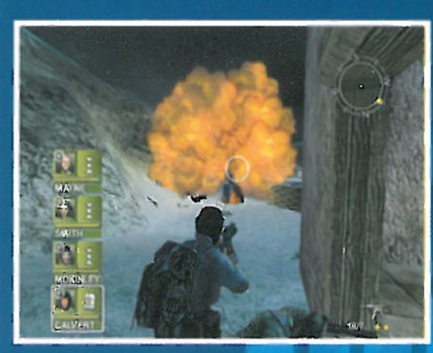
Sigue la tormenta

Ha caído la noche en un poblado iraquí. Bradley, Foley, Connors y Jones llegan a bordo de un jeep. Buscan a un compañero suyo, un Delta Force malherido al que deberán evacuar en helicóptero con la oposición, claro está, de una milicia iraquí que en esta secuela sí se comporta como tal, y no como el grupo de suicidas alocados e incompetentes de la primera entrega.

Los enemigos variarán sus tácticas de combate en función del nivel de dificultad elegido (el fácil será un paseo, mientras que el modo extremo será de locura). Buscarán protección frente a tus disparos, haciendo un buen uso del entorno mayoritariamente urbano en el que se desarrollarán las misiones.



Las secuencias de vídeo serán atractivas, pero no revolucionarias.



En el juego serás testigo de explosiones de todo tipo.



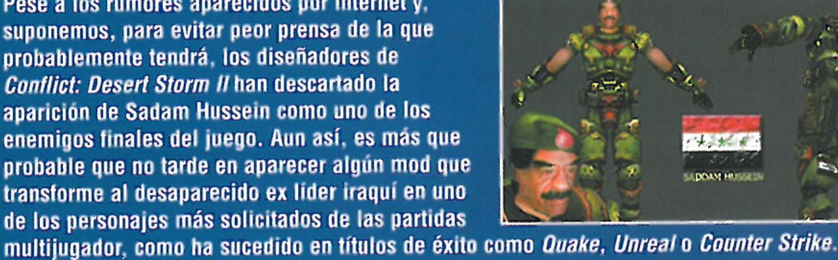
Las granadas serán tus mejores aliadas en muchas ocasiones.

También esperarán a que debas recargar tu arma para dispararte o pueden sorprenderte atacando por el flanco menos esperado. Variaciones de una inteligencia artificial remodelada, y de qué forma, con el asesoramiento de Billy Budd (uno de los consultores de la premiada serie de Steven Spielberg: *Hermanos de sangre*) y al trabajo intenso de una compañía consciente de que ésa era la gran laguna de la primera entrega de *Conflict: Desert Storm*. Arreglado el principal problema, conviene renovar con éxito todo lo demás.



La conducción de vehículos resultará de lo más sencilla.

EL DESAPARECIDO



Pese a los rumores aparecidos por Internet y, suponemos, para evitar peor prensa de la que probablemente tendrá, los diseñadores de *Conflict: Desert Storm II* han descartado la aparición de Sadam Hussein como uno de los enemigos finales del juego. Aun así, es más que probable que no tarde en aparecer algún mod que transforme al desaparecido ex líder iraquí en uno de los personajes más solicitados de las partidas multijugador, como ha sucedido en títulos de éxito como *Quake*, *Unreal* o *Counter Strike*. ¿Incorrección política o falta de compromiso? Tú juzgas.



Las texturas de suelos y edificios han sido muy mejoradas.

Dispondrás de 20 misiones, unas quince horas de juego a las que añadir una opción multijugador que promete brillar allí donde otros pasan de puntillas: el modo cooperativo. En más de la mitad de las mismas podrás utilizar vehículos. Se agradece. Tus soldados (vistos en tercera persona) dispondrán de nuevas habilidades con las que ampliar sus opciones de triunfo en la batalla. Entre ellas, la de recoger las granadas que les lancen y devolverlas, o la de mirar desde las esquinas sin riesgo a ser alcanzados por un balazo. Por último, dispondrás de la opción de rodar por el suelo, algo muy útil si te alcanza un lanzallamas enemigo. Sólo así evitarás convertirte en un hombre al ast.

Los enemigos variarán sus tácticas de combate en función del nivel de dificultad elegido

De poco servirían estas incorporaciones si las animaciones que las acompañan no estuviesen a la altura; por lo visto en la versión a la que hemos tenido acceso, tranquilidad. Lo están. No hay sombra de *La gran evasión*. Es más, el "efecto muerte" de los enemigos está muy logrado. Caen por las escaleras o las ventanas, se desploman. Gentileza de un nuevo motor físico que aproxima esta guerra un poco más a la realidad.



De rodillas, protegidos, los enemigos son más listos que nunca.



Cielo despejado en Bagdad de nubes y bombas.

Frentes variados

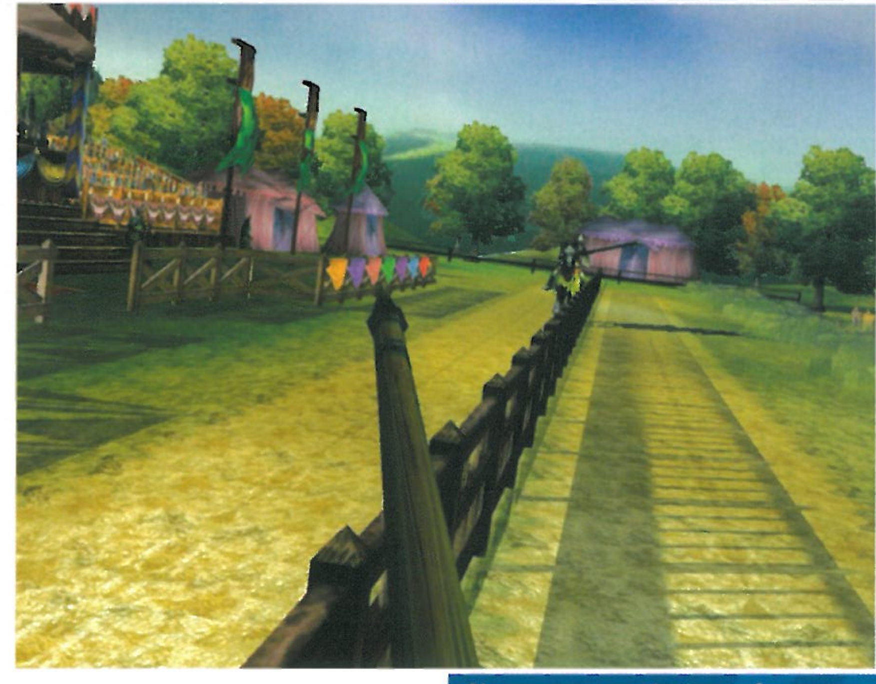
Los gráficos, bien, gracias. Recordemos que esta secuela es un producto multiplataforma con una fecha de lanzamiento similar para todas ellas, con las limitaciones técnicas que eso supone. A pesar de todo, se nota mejoría si lo comparamos con el primer juego, visualmente espartano. Aquí, además, gozaremos de explosiones remodeladas, efectos de luz espectaculares y una generosa ración de *bump mapping* aplicado al agua y las paredes. Tecnología de penúltima generación que promete servir de guinda a uno de los títulos de acción bélica (con sus correspondientes gotas de estrategia) más esperados por la comunidad de jugadores.

Conflict: Desert Storm II lo tiene todo para ser un juego excepcional. Lástima, eso sí, que se trate del enésimo juego que hace de la guerra un espectáculo, una mentira. Ése es el drama del videojuego, tan obsesionado en su reproducción de una parte de la realidad y tan desinteresado por la otra, la del compromiso.



Tras nueve años, el rey de los forajidos color verde rana (el de verdad) **vuelve a calzarse pluma y leotardos**. Cinemaware hizo que el defensor de la corona **protagonizara el primero de los juegos "mestizos"**, y ahora vuelve con nuevos gráficos, opciones y modos de juego.

Por G. Masnou



Si vences en una justa, serás premiado con un pedazo de Inglaterra.

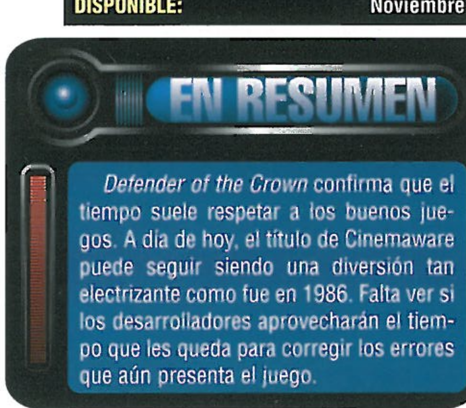
ROBIN HOOD
Defender of the Crown

Los mayores de 20 años seguro que se acuerdan de Cinemaware. La compañía británica alcanzó su cenit mediados los 80, con clásicos del calibre de *Rocket Ranger*, *The King of Chicago*, *It Came from the Desert*, *The Three Stooges* o *Sinbad and the Throne of the Falcon*. Se trataba de juegos con una peculiar atmósfera cinematográfica y casi todos estaban cortados con el mismo patrón: altas dosis de estrategia condimentada con apuntes de acción y aventura. Un original cóctel que a la postre sería imitado hasta la saciedad por decenas de compañías.

La compañía cerró sus puertas en 1991, y ahora vuelve, tras más de una década de silencio. Su nueva presentación en sociedad será una puesta al día del que tal vez fuese su juego más destacado: *Defender of the Crown*. En él, te ponías en la piel del proscrito Robin Hood y dirigías su cruzada para destronar al malvado príncipe Juan, el hermano usurpador de Ricardo Corazón de León. Y eso es exactamente lo que harás cuando esta actualización del juego se edite.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Cinemaware
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Defender of the Crown confirma que el tiempo suele respetar a los buenos juegos. A día de hoy, el título de Cinemaware puede seguir siendo una diversión tan electrizante como fue en 1986. Falta ver si los desarrolladores aprovecharán el tiempo que les queda para corregir los errores que aún presenta el juego.

El ladrón y el policía

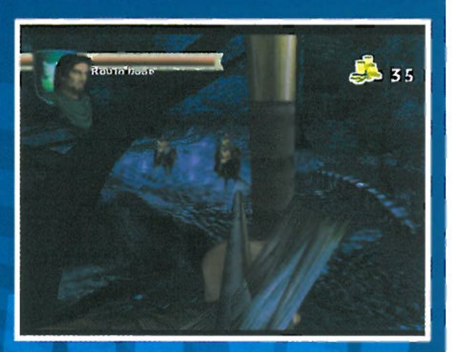
La aventura del héroe de los leotardos verdes tiene su punto de partida en el bosque de Sherwood, donde el grupo de patriotas resistentes sufre el acoso del sheriff de Nottingham. En este exótico lugar aprenderás algunos de los secretos básicos del juego. El primero, cómo acumular dinero. Aunque empezarás asaltando las diligencias que circulan por los alrededores de Sherwood a golpe de flecha, a medida que progreses en el juego, tendrás la posibilidad de robar tesoros del interior de castillos enemigos utilizando las habilidades de Robin con la espada. Todas las escenas de acción incluidas en el juego seguirán la misma filosofía: simplicidad y dinamismo. Con las teclas de dirección y el ratón será suficiente para desplegar todo un elenco de ataques y bloqueos con el arco y la espada dignos de Errol Flynn.

En cuanto superes las primeras misiones y dispongas de un poco de calderilla, conocerás al primero de tus aliados, Little John. Este bonachón de casi dos metros de altura se encargará de dirigir el pequeño

La superioridad numérica asegurará más de una victoria.



Durante los combates, la cámara se vuelve algo inestable.



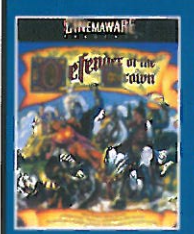
El mapa indicará el territorio conquistado por cada señor feudal.



El asalto supone una manera fácil de acumular dinero.

De tus decisiones dependerá cuál de los ocho finales posibles te toca.

A CABALLO REGALADO... GRACIAS



¿Te apetece disfrutar de la obra maestra de Cinemaware tal y como fue editada en 1986, sin extras ni puestas al día? Visita www.cinemaware.com, regístrate y descarga gratuitamente una versión de *Defender of the Crown* preparada para ejecutarse sin problema alguno en el sistema operativo Windows. En la misma página hallarás también las versiones completas (y gratuitas) de *S.D.I.*, *King of Chicago*, *It Came from the Desert*, *The Three Stooges* o *Rocket Ranger*.

escuadrón de forajidos que estás a punto de formar. Con el dinero acumulado, irás reclutando nuevos miembros hasta formar un pequeño ejército con el que plantar cara a los hombres del sheriff.

Llegados a este punto, entrará en juego la estrategia. Disfrutarás de un amplio plano cenital del bosque de Sherwood dividido en varias zonas. Tropas aliadas y enemigas se repartirán el mapa y las batallas se librarán por turnos. El desenlace va a depender tanto de las dimensiones de los ejércitos en liza como de la habilidad que demuestres manejando el tuyo. Esta fase del juego recordará a *Shogun: Total War*, sólo que en una versión mucho más simple y orientada a la diversión inmediata.

El juego conserva ese aura de diversión elegante que hizo de él uno de los títulos más celebrados de 1986

A rey muerto, rey puesto

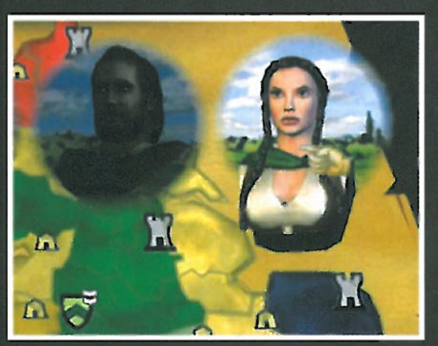
Una vez tomes el castillo del sheriff de Nottingham, abandonarás el bosque de Sherwood y pasarás a una nueva fase presidida por los enfrentamientos a gran escala. El campo de acción abarcará toda una Inglaterra dominada por un total de cinco señores feudales a las ordenes del tirano Juan. Personajes como Marian o Ivanhoe se unirán a tu causa. Con ayuda de sus habilidades, podrás espiar al enemigo o participar en divertidísimas justas. Tendrás la opción de reclutar a caballeros, arqueros, lanceros y construir catapultas para aumentar la efectividad de tu ejército. Además, será incluso posible crear fortalezas y dotarlas de un numeroso contingente de tropas con las que defender las tierras conquistadas.

La versión que hemos probado presenta una serie de problemas que tal vez podrían corregirse antes de que el juego se edite. El sistema de cámaras no resulta del todo eficaz durante los combates con espada y el sistema de iconos de pantalla no permite una visión adecuada del mapa estratégico. En cuanto al apartado gráfico, da la sensación de que no se ha hecho lo suficiente para adaptarlo a los tiempos que corren. Además, unos ajustes en el nivel de dificultad serían más que bienvenidos, porque de no ser así el juego va a tener menos cuerda que un reloj de arena.

Con todo, el juego conserva ese aura de diversión lujosa y elegante que hizo de él uno de los títulos más celebrados de 1986 y uno de los primeros en alcanzar el millón de copias vendidas. El veredicto final, en un par de meses.



Si construyes castillos, tu territorio será mucho más seguro.



Iconos y retratos de los personajes pueblan los mapas del juego.



UFO: AFTERMATH

Ha pasado ya casi una década desde que *UFO: Enemy Unknown* nos maravilló por su inusual planteamiento. **La extinta Microprose presentó un juego** donde teníamos que manejar una pequeña escuadra **para detener la invasión alienígena**. *Aftermath* **es el hijo** (algo ilegítimo) de aquel gran juego.

Por J.J. Cid

Hace un par de años, una compañía de desarrollo llamada Mythos anunciaba la continuación de la saga iniciada con *UFO: Enemy Unknown*. Estaba previsto que el nuevo juego se llamase *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*. Pero pasó el tiempo, muchos integrantes de la compañía la abandonaron y el proyecto pareció evaporarse.

Unos meses más tarde, algunos antiguos miembros de Mythos crearon una nueva desarrolladora llamada Altar Interactive. Curiosamente, el primer título de esta compañía tendrá mucho que ver con aquel viejo proyecto: un juego de estrategia con la invasión alienígena como telón de fondo. Según los propios componentes de Altar, apenas han aprovechado una pequeña parte del código de *Dreamland Chronicles*. Los ajustes realizados para *Aftermath* han sido tan severos que apenas se ha podido aprovechar nada del trabajo ya realizado.

Aftermath seguirá la línea conceptual clásica de los juegos originales *X-Com*. El principal cometido será manejar una pequeña escuadra de soldados para intentar contrarrestar la invasión alienígena. El manejo de estas tropas se efectúa en pausados turnos, lo que otorgará todo el peso de tus decisiones al conocimiento de la tropa y la ejecución cuidadosa de la táctica desplegada.

Universo conocido

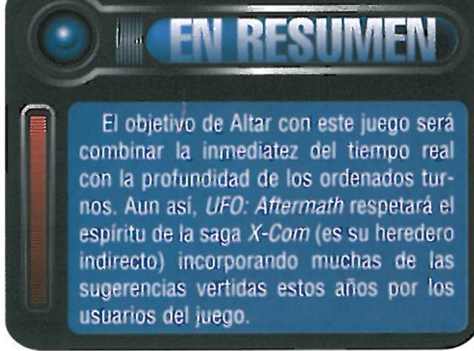
En *Aftermath*, se pretende dar algo más de variedad y dinamismo al desarrollo de la acción. El principal añadido con respecto a anteriores juegos similares consiste en crear una campaña global a gran escala y con desarrollo versátil y adaptado a tus decisiones. Así, para ir hilvanando las actuaciones de las escuadras de soldados, se ha creado un mapa estratégico que representará la invasión extraterrestre a lo largo del globo terráqueo. Será algo así como lo visto en los juegos de la saga *Total War*.


Algunos aliens requerirán la concentración de todas tus fuerzas.


Tus hombres irán mejorando sus habilidades con las batallas ganadas.

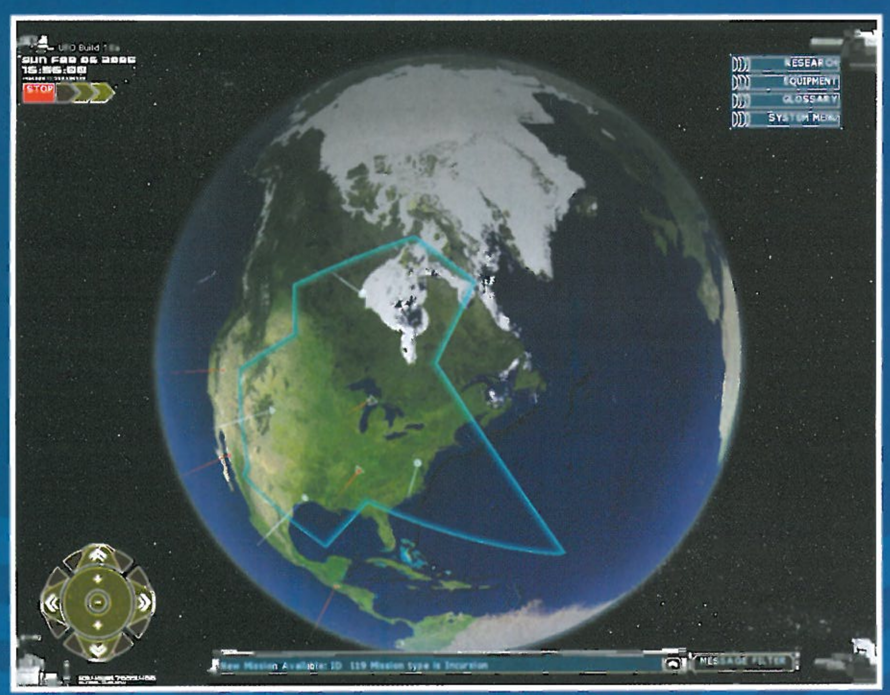

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Altar Interactive
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Octubre

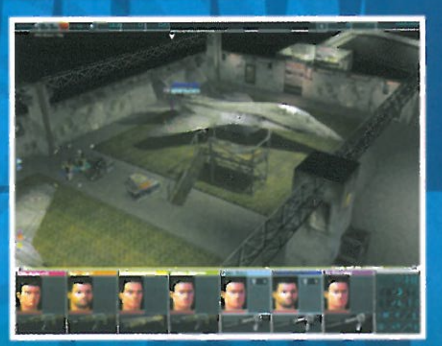

EN RESUMEN

El objetivo de Altar con este juego será combinar la inmediatez del tiempo real con la profundidad de los ordenados turnos. Aun así, *UFO: Aftermath* respetará el espíritu de la saga *X-Com* (es su heredero indirecto) incorporando muchas de las sugerencias vertidas estos años por los usuarios del juego.

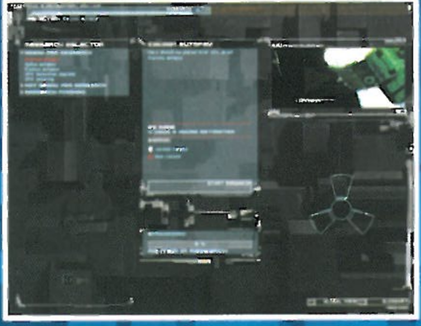

Las naves alienígenas caídas nos ofrecerán grandes posibilidades de investigación.



Como no podía ser de otro modo, la invasión comenzará en América.



Algunos ataques pondrán en peligro la integridad de tus bases.



Saber a qué te enfrentas incrementará tus posibilidades de éxito.

HISTORIA DE UN VIDEOJUEGO

Dar vida a un videojuego no siempre es un camino de rosas. Movimientos mercantiles, disoluciones de compañías, crisis económicas... Todo puede alterar profundamente el proceso de desarrollo de un producto. Prueba de ello es la pequeña historia de la saga *X-Com*.

1998 Microprose anuncia que esta trabajando en *X-Com Alliance*, un juego tipo *Rogue Spear* ambientado en el universo *X-Com*. Al mismo tiempo, se escuchan los primeros rumores de un nuevo juego de la saga llamado *Genesis*.

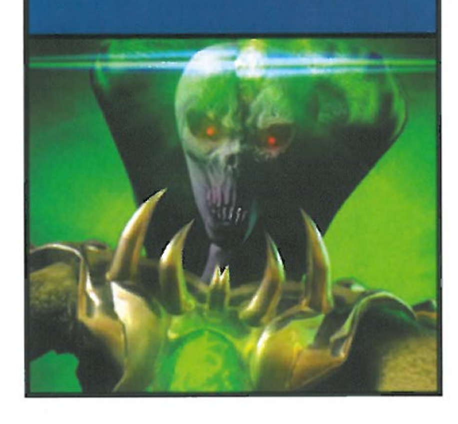
1999 Microprose es comprada por Hasbro Interactive. Se cierran algunos estudios de la compañía y sus proyectos cambian de desarrolladores. La salida de *Alliance* es anunciada para mediados de 2000.

2000 Hasbro retrasa la salida de *Alliance* a 2001. Empiezan los primeros rumores sobre su cancelación. Mythos anuncia que está trabajando en un proyecto llamado *Dreamland Chronicles*.

2001 Infogrames compra Hasbro Interactive. Aparece un nuevo juego del universo *X-Com* llamado *Enforcer*. Mythos anuncia que cancela el desarrollo de *Dreamland Chronicles*.

2002 Los derechos de *Dreamland* son vendidos a Altar Interactive, que renombra el juego como *UFO: Aftermath*.

2003 *Genesis* nunca ha llegado a ver la luz. Aún se esperan noticias sobre *Alliance*. *Aftermath* saldrá a finales de este verano.



En este mapa tendrás que ir desplegando tus bases, seleccionar los objetivos y gestionar las investigaciones. Todas estas decisiones restarán protagonismo a la acción en sí misma, ya que ésta se verá profundamente alterada por las decisiones estratégicas que tomes.

De esta manera, más centros militares se traducirán en más reclutas, más ingenieros en más bases, más centros de investigación en nueva tecnología para el campo de batalla, etc. En definitiva, táctica y estrategia en un solo producto.

El juego ofrecerá estrategia, táctica por turnos, batallas en falso tiempo real y algo de rol

Variedad y cantidad

Las decisiones tácticas en el campo de batalla se seguirán realizando a través de ordenados turnos de movimiento, pero Altar incorpora una variante de este sistema que se está haciendo cada vez más habitual: la ejecución de las acciones se realizará en tiempo real. Para que no pierdas control de su desarrollo, se añadirán tres botones de velocidad de acción. Si quieres que los turnos sean transparentes, bastará con pulsar uno de estos botones y la acción no se detendrá hasta que uno de tus hombres requiera nuevas órdenes o tú mismo decidas utilizar la pausa. Si lo prefieres, también puedes hacer que el combate evolucione en turnos ordenados. Con esto se pretende dar algo más de dinamismo a la acción respetando al máximo la concepción originaria de este tipo de juegos.

Estrategia, táctica por turnos, batallas en falso tiempo real y, por si fuera poco, rol. Los checos de Altar Interactive han incluido aún más variedad al juego dando unos toques de juego de rol a la gestión de tropas. Tus hombres tendrán unas características propias y cada personaje tendrá que ir evolucionando y desarrollándose como si de un juego de rol se tratase.

Para finales de este verano veremos en qué queda finalmente este nuevo intento alienígena por conquistar nuestro planeta. Al parecer, la hostilidad de estos seres sólo es comparable con su implacable terquedad.



ANÁLISIS A LA CONTRA

HULK

¡Qué manía con cargarse los juegos multiplataformas de alto presupuesto! Y si se basan en licencias de películas comerciales, más leña al mono, que es de goma. Un juego como *Hulk* cumple de sobras si, como dice J. Ripoll, es ideal para "entretenimientos rápidos y triviales". Vamos, yo al menos no es que le pida al PC diversión sesuda y trascendente, porque ni siquiera sé si lo sesudo y trascendente puede ser divertido. ¿Tiene sentido valorar los juegos desde esa especie de óptica intelectual que escogéis a veces? ¿Hay que pedirles a todos que sean densos, adultos y "revolucionarios" o podemos conformarnos a veces con algo más terrícola, divertido y fácil de jugar? Es como si hablaseis de cine y os cargaseis sistemáticamente todas las comedias porque no son más que entretenimientos ligeros y no revolucionan el lenguaje cinematográfico. No sé, tal vez yo sea un poco superficial y no entienda muy bien de qué va el tema...
Atreides (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Un buen motivo para ir a la Campus según Sánchez.

Ojo, que la noticia es de órdago: Garcia va a ser padre. La cosa tiene su lógica si la analizas con una cierta frialdad: primero se compró una casa, hace unos meses se casó, luego se fue de vacaciones a Menorca y ahora va a ser padre. En fin, otro que encara con entusiasmo la curva de la madurez y la felicidad.

Faltan cuatro semanas:

En fin, que esta cuenta atrás lleva camino de convertirse en una sección de bodas y bautizos. Menos mal que algunos de nosotros se resisten a dejar atrás la dorada juventud, lucen con orgullo el pendón de la soltería, cierran bares y se castigan el hígado. No diremos nombres: son los de siempre.

Faltan tres semanas:

El Coronel (otro afiliado a la secta de la paternidad) emigra, tras currarse un monumental reportaje de hardware y tirarse una semana al teléfono confirmando precios, especificaciones técnicas y fechas de lanzamientos. Dice que va a pasar sus tres semanas de asueto en un búnker antinuclear del desierto del Mojave.

Faltan dos semanas:

Nava lleva el orden y el método allá donde va. Este mes, se ha ido de vacaciones a la antes convulsa (ya no) Venezuela. En cuanto nuestro líder supremo, la luz de los creyentes, pisó Caracas, se acabaron las huelgas y gobierno y oposición llegaron a un acuerdo para pactar un referéndum.

Falta una semana:

Nava se ha traído su orden y su método de vuelta a casa, que es donde hace más falta. Junto a él, se reincorpora Sánchez, que se ha pasado una semana acumulando virus y gritando insensateces en la Campus de Valencia. Y para colmo de males, Pita amenaza con visitarnos un día de estos.

Hora cero:

Se consuma la tragedia: en pleno cierre taquicárdico, Pita aterriza en Barcelona, esta vez sin grelos ni lacón en la mochila. Se va a Arbúcies, el tío, a pasar sus míseras vacaciones con Masnou, otro que tal baila. Juntos verán amanecer tras las montañas entre partida y partida de *Splinter Cell*.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

O. GARCIA

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Llega septiembre y vuelve la actividad lúdica al máximo nivel. Este mes aterrizan por fin un par de juegos de aquellos de los que se habla desde que Madonna era virgen y Zapatero tenía futuro. *Republic*, por ejemplo, que ya ha sido sometido a la oportuna sesión de bisturí.



EL BUENO

Que sí, que iba a ser una chapuza con motor de saldo y más grietas que los túneles del AVE. Pero el caso es que no lo ha sido. *Jedi Academy* vence y convence en su asumida modestia, y eso es bueno. Además, ¿quién en su sano juicio le haría ascos a la posibilidad de combatir con sables de luz de doble hoja y colores psicodélicos?



EL FEO

Parece un buen trabajo el de alienígena. Te tiras media vida destruyendo planetas ajenos, dando sustos de muerte a las ancianitas terrícolas y desmenuzando con tus afiladas garras a marines interestelares y demás escoria galáctica. Lo malo es que suelen pedir pésima presencia y calamitoso aspecto físico: cuanto más feos, mejor.



EL MALO

El malo del mes es un taxista cretino que intentó atropellar a Echarri porque le mojó (un poco, y sin querer) la tapicería. Al margen de anécdotas escabrosas, el malo podría ser cualquiera de los politicastros corruptos que pueblan ese juego amoral titulado *Republic*. Comparados con sus métodos, lo de la Asamblea de Madrid es de niños.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Monolith • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 42,00 €

TRON 2.0



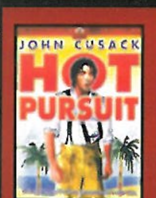
Cuenta la leyenda de *Tron* (la película) **que** su fracaso casi arruinó a la todopoderosa Disney. **Sus efectos** visuales, inéditos en 1982, **no compensaron del todo su argumento**, incomprensible para muchos. **Ahora llega *Tron 2.0*** (el juego), en una época en que la informática es casi una religión laica y todos tenemos un PC en casa. ¿**Será suficiente** para cambiar la leyenda?

Por J. Ripoll

Debería empezar explicando, aunque fuese a grandes rasgos, el argumento del juego. Pero el caso es que no puedo, no sabría cómo. No tengo la menor idea de qué va *Tron*. Sí, he terminado los 30 niveles de la aventura. Fueron muchas horas, mucho más sudor, pero sigo sin entenderlo. Y no es problema del idioma, porque el juego está traducido y doblado.

No era ni un "no entiendo nada" ni un "creo entender algo", es sólo que a la primera de cambio opté por jugar, sin más, y olvidarme de razonar cada paso que daba en el juego. Si me decían: cázame un bus de datos, yo iba y, con toda mi buena voluntad e ignorancia, lo cazaba. Lo mismo con la liberación de subrutinas, el bloqueo de flujos o la búsqueda de puertos de entrada y salida. Todo sea para compilar el Legado de Tron. O para liberar los algoritmos de corrección. Éstos son los vaporosos e incomprensibles objetivos que debes asumir en un juego que consigue lo imposible: interesarte, incluso fascinarte, aunque no entiendas nada.





Steven Lisberger tiene algo de grupo de un single, un disco quizás. Tras rodar en 1979 una sátira de animación titulada *Animalympics*, dedicó tres años a dar forma a su hijo pródigo: *Tron*. Ya se sabe, fracaso monumental. Quizás eso marcó su carrera. O quizás *Tron* era algo más que la obra de un solo creador, ya que poco hay de salvable en el resto de la filmografía de Lisberger. *Hot Pursuit* (1986), comedia indigesta protagonizada por John Cusack, y *Slipstream* (1989), una fábula futurista en la que compartía penas y olvido con Mark Hamill (sí, Luke Skywalker), han arrastrado por el lodo la magnífica herencia de *Tron*.

En el nombre del padre

Steven Lisberger. Así se llama el hombre que, junto a Syd Mead, vistió a los programas de ordenador (los protagonistas de esta aventura) como gladiadores romanos con toque siglo XXI y los situó en escenarios monocromos donde se usaba el disco como arma de defensa y las motos de luz como principal vehículo de transporte. Ambos repiten funciones y méritos en este *Tron 2.0*. Pero los principales aplausos por el espectáculo visual que ofrece el juego se los debe llevar la empresa Monolith con la variación del motor gráfico LithTech creado para la ocasión. Se llama Triton, y es sencillamente brutal. Hay que descubrirse ante unos efectos visuales maravillosos, rostros hiperrealistas, espléndidas animaciones y, sobre todo, su fluidez. Cosa destacable puesto que los escenarios no tienen precisamente el tamaño de una vivienda de protección oficial y los enemigos no te dan la bienvenida de uno en uno.



A este monstruo parece que no se le va a pasar el cabreo.

Como viene siendo habitual, éste es un juego de acción con mil caras. A un nivel de sigilo le sigue otro de puntería, otro de puzzles y otro de plataformas. Nada malo si todo está bien ensamblado, y aquí lo está. Además, estos cruces entre estilos y géneros sirven para ofrecerte una experiencia original.


Las animaciones del juego rayan la excelencia.

A lo largo de la historia, dispones de una serie de puntos para asignar entre las diferentes habilidades (potencia, salud, energía) de que dispone tu héroe. Junto a este préstamo del rol, hay que destacar un brillante sistema de inventario que te obliga a prescindir de algunos objetos y potenciadores según la fase en la que estés.

SUPERVIVIENTE

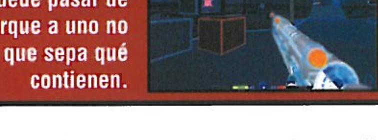


Decir que *Tron 2.0* es un juego difícil es quedarse corto. Por eso y antes de que optes por utilizar trucos de código, mejor te damos una serie de consejos para sobrevivir a las primeras horas en tu nuevo mundo digital.



BLOQUEO

Es imprescindible que aprendas a bloquear los ataques enemigos con el disco. Con una buena coordinación, puedes hacer de esta defensa tu mejor ataque.



VIRUS

Ten cuidado con ellos. Quizás con el ajetreo del combate te olvides de mirar tu panel de inventario. Si éste ha sido atacado por un virus, es probable que muchas de tus habilidades se vean mermadas.

SUICIDAS

Si quieres que las carreras sean un trámite, mantente alejado del centro del circuito. Deja que tus contrincantes se eliminen entre sí, cosa que sucede con asiduidad.

PACIENCIA

Aquí no valen la pereza ni las prisas. No se puede pasar de largo por los cubos con objetos sencillamente porque a uno no le apetezca esperar unos segundos hasta que sepa qué contienen.

Un camino viejo y nuevo

Se trata de dos ideas ajenas implementadas a la perfección, y lo mismo puede decirse de la forma en la que se ha diseñado la adquisición de armas o autorizaciones, distribuidas a lo largo de los niveles en unos cubos transparentes. Hacerte con ellas llevará su particular coste en tiempo de carga y energía. Más innovaciones: las 12 armas disponibles (desde lanzagranadas a rifles francotirador) no necesitan munición individualizada, sino que todas consumen parte de la barra de energía. No hay disparo secundario, pero no hace falta: *Tron 2.0* no es de esos juegos con muchos tipos de rifles y todos inútiles. Aquí cada uno tiene su función, aunque sea el disco el que acabe por imponerse como arma ideal.

Hay que descubrirse ante sus maravillosos efectos visuales, animaciones y fluidez

Entre los pocos peros que pueden ponérsele al juego, destaca que el cambio de arma resulta más lento de lo que sería deseable. Peor aún, si por pésima puntería lanzas el disco hasta el infinito y más allá, no se te permite empuñar otra arma, con lo que puedes encontrarte unos valiosos segundos sin nada con lo que defenderte, a expensas de que tu disco encuentre rápido el camino de vuelta.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 12+ www.pegi.info

Mínimo: PIII 500; 256 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Aunque sus carreras de motos no ofrezcan la experiencia deseable, *Tron 2.0* alcanza la cima por su voluntad de renovar los tópicos del género y trasladarlos a un universo único y fascinante. Incluso podría considerarse la mejor adaptación cinematográfica desde *GoldenEye*.

8,5



Las carreras de motos adolecen de un diseño de niveles totalmente plano.

Si cometes errores así, no esperes clemencia de tus enemigos. Son listos, crueles, milimétricos, y los anima una inteligencia artificial eficaz, aunque poco innovadora. Ellos y la implacable regla "dos disparos y estás muerto" hacen de *Tron 2.0* un juego más difícil de lo habitual. Pero no te alarmes, porque también tus enemigos caen tras el segundo disparo certero. Casi todos son humanos, como tú, y sus armas (discos, rifles, escudos, lanzabolas) son peores que las tuyas. De los monstruos de final de fase, poco que decir. Suben listón respecto a los esperpentos vistos en *Unreal 2* o *Elite Force II,* pero quedan por debajo del nivel medio del juego. Son estáticos (en su mayoría), con escasa personalidad (hablan poco, gritan mucho) y sus puntos débiles son bastante obvios.

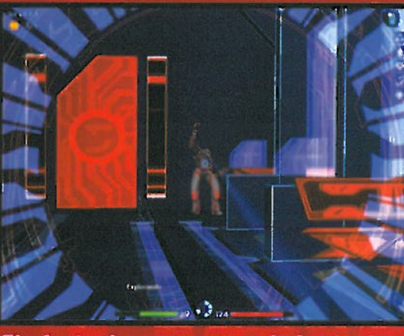
Carreras sin luz

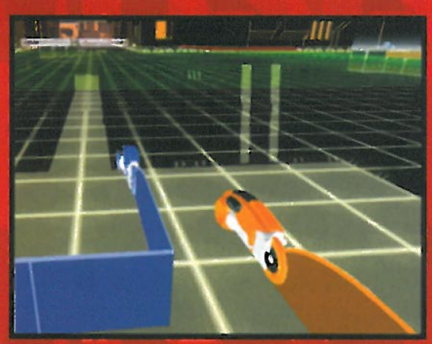
Por ser el elemento de la película que mejor ha soportado el paso del tiempo (véanse los spots con Nieto, Elías o Rossi), los mayores interrogantes de prensa y público se concentraban en saber qué se haría con esos combates a muerte a bordo de las motos de luz. Por desgracia, se trata del punto más oscuro del juego. Los circuitos son planos y, por mucho adorno que les pongan, las carreras son poco más que una puesta al día del clásico *Snake*. Además, su presencia en mitad de la historia pocas veces está justificada y, en cambio, se echa en falta la utilización de las motos para desplazarse por algunos de los gigantescos escenarios del juego. Para compensar la balanza, dispones de 15 circuitos en los que competir nada más instalar el juego. No hay que sufrir la rutina del correr para desbloquear.

También suma puntos la presencia de una doble opción multijugador que seguro que convocará a miles de usuarios. Por un lado, la posibilidad de competir en torneos frente a otras motos del mundo entero (eso sí, sin posibilidad de mejorar las prestaciones de las mismas). Por otro, la existencia de una serie de siete niveles creados específicamente para realizar partidas en deathmatch con lanzamiento de disco.

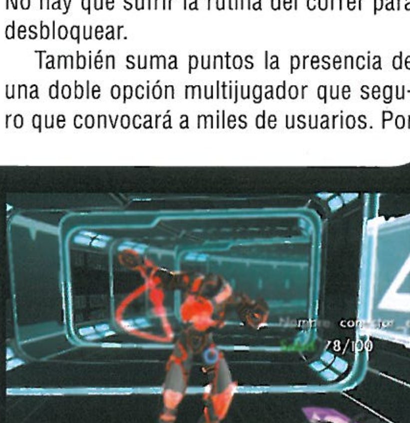
De todos modos, conviene no engañarse. A *Tron 2.0* no lo sitúan en la excelencia ni su multijugador ni sus motos anacrónicas. Lo que lo hace grande es su capacidad de transformar una película devorada por las polillas en un juego visualmente arrebatador que, nivel a nivel, va haciendo más partícipe al usuario pese al desconcierto y la incomprensión.


El movimiento del disco, una vez lanzado, puede ser automático o manual.


El efecto de zoom recuerda bastante al de *Unreal 2*.


Sí, uno de ellos es azul, pero no se trata ni de Elías ni de Fonsi.


Éste es el rostro de un programa. Muy real, por lo que se ve.



Lo mejor es disparar a la cabeza, ya que es su punto débil.



Los grandes enemigos son bastante estáticos, lo que te facilita el trabajo.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Raven
EDITOR: Proein • **PRECIO:** 47,95 €



Star Wars Jedi Knight JEDI ACADEMY

Max Payne, Gordon Freeman, Halo... **El desfile de figuras** con trajes de etiqueta **está al caer**, así que **a estos esforzados Jedis** vestidos con ropa de rebajas **no les quedaba más remedio que darse prisa**, aunque tuviesen que sacrificar algo de su puesta en escena. **O eso, o** llegaban tarde y **se exponían a comparaciones** muy odiosas.

Por J. Ripoll

Las historias épicas exigen dinero. O al menos, las de ordenador. Es cierto que uno puede escribir "un ejército de un millar de Jedis se enfrentó a los restos del Imperio en el Valle de los Sith, frente a la tumba de Ragnos, en una batalla que duró cien días", y quedarse tan a gusto. Pero transformar eso en juego equivale a acumular millones de polígonos, así que o se dispone de tiempo, dinero y personal, o los cien Jedis mejor los dejamos en cuatro. Lo mismo con los cien días de batalla, reducidos a uno. Mejor aún, a una noche, que con la oscuridad se ven menos los defectos gráficos. Y así nuestra historia épica pasa a ser una aventura mundana, otro enfrentamiento menor entre ambos reversos de la Fuerza.

Yo fui un Jedi adolescente

En esta ocasión, se nos permite elegir el sexo de nuestro personaje, su color e incluso su raza. Todo ello, por obra y gracia del espíritu integrador y multiétnico de Raven, aunque lo cierto es que, elijas la combinación que elijas, en batalla todas se comportan igual.

Kel Dor, rodian, twi'lek o zabrak, estas son las especies galácticas (cuyo nombre no es ni la mitad de horrible que su rostro) que son aceptadas en la Academia para jóvenes valores, punto de partida de *Dark Forces IV*, *Jedi Knight III* o *Jedi Academy I*, como quieras llamar a este juego. En esta escuela de élite, tú eres el mejor, pero no el único. Compartes habitación con Ross, chavalín rebelde al que te unirá una relación de amistad del estilo *Y tu mamá también*. Pero estén tranquilos demagogos y presentadores de



Esperemos que las sombras estén más trabajadas en la próxima entrega de la saga.

telediario, que este juego no trata de la iniciación sexual, sino de la bélica.

Primer paso: el tutorial. Presentado en forma de pruebas preliminares en las que aprender a utilizar los poderes de la Fuerza, los movimientos con el sable láser y las diferentes pistolas (un total de ocho, todas con disparo secundario). Segundo paso: las misiones. Adiós, adiós, linealidad: nada más empezar, tienes cinco aventuras diferentes a tu disposición. Tú eliges cuáles llevas a cabo y en qué orden. Ahora bien, para aprobar la asignatura debes triunfar en un mínimo de cuatro. Luego regresas a la academia, hablas con tus profesores (nada más y nada menos que Luke Skywalker y Kyle Katarn) y vuelta a empezar con otra nueva ronda de cinco.

Yo maté a un Jedi adolescente

Antes, claro está, toca seleccionar las armas, el tipo de sable, su color, así como los poderes de la Fuerza, imprescindibles para salir victorioso de los más variopintos encargos.

Hay de todo, desde rescate de prisioneros acompañado por Chewbacca a colocación de bombas mientras sobrevives a Bobba Fett o paseos por el desierto nevado de Hoth a lomos de un taun taun. Y así hasta quince, que es el total de trabajos para la República que deberán realizarse. Todos independientes, variopintos, todos ubicados en diferentes postales del Universo Lucas (terrenos volcánicos, áridos, nevados, neblinosos). Todos mucho más lineales en su desarrollo de lo que parece a simple vista, lo que, bien mirado, casi es una ventaja, porque evita que te pierdas en los escenarios, grandes y de intrincado diseño.

En cuanto superas el tutorial, te das de bruces con el argumento, que no está nada mal. Un grupo de caballeros oscuros, con Tavion (la tatuada a la que Kyle perdonaba la vida en *Jedi Outcast)* como líder, pretende resucitar a Marka Ragnos (un Sith en polvo) y conseguir el mayor número de

LOS DOS LADOS DE LA FUERZA

En *Jedi Academy*, cada misión completada con éxito te sirve para obtener un punto adicional de Fuerza, que puedes invertir en poderes del lado bueno o del oscuro (bastante más poderoso). Hay un total de ocho, algunos prescindibles, otros necesarios.

LADO LUMINOSO

ABSORCIÓN
Permite repeler los ataques de con Fuerza enemigos. Recomendable sólo para el último tercio del juego, donde los combates con sable son más frecuentes.

CURACIÓN
Por si no te bastan lo botiquines que encontrarás en el camino. En las primeras fases será el poder que más vas a utilizar. Hazte con él en cuanto puedas.

TRUCO MENTAL
Provoca delirios varios entre los enemigos. De escasa utilidad: los Caballeros del Lado Oscuro consiguen repelerlo, y para el resto no hace falta.

PROTECCIÓN
El escudo extra que te permitirá sobrevivir a las peores situaciones, como el contacto con la lava o el combate contra Bobba Fett y su lanzallamas.

LADO OSCURO

SUCCIÓN
El reverso de la absorción. Puedes quitarle vida a todo el ser que te encuentres. Y acumularla tú, claro. Eso sí, es poco recomendable en combates masivos.

ESTRANGULAMIENTO
El poder más utilizado por Darth Vader. Es útil si inviertes varios puntos en él, porque de lo contrario sólo te servirá para estrangular a soldadillos.

RELÁMPAGO
Descarga eléctrica muy dañina. Fabulosa para las misiones iniciales, en las que droides y soldados de la República nos atacan en masa.

IRA
Durante breves segundos, te convierte en un Super Sith. Más ágil, más rápido, más fuerte. Ideal para acabar incluso con el combatiente más preparado.





A estas texturas no les iría nada mal un poco más de definición.

adeptos posibles mediante un artefacto que da Fuerza a quién carece de ella. Uno de los que caen en la tentación es Ross, sí el que comparte contigo cuarto y póster de la Princesa Leia. Salvarlo o eliminarlo va a ser el dilema sobre el que se articula tu historia.

Un motor obsoleto

Más allá de cuestiones morales, tan discutibles ellas, hay algo que es mucho más cristalino. La técnica. La que sirve de base a *Jedi Academy*. Utiliza el motor de *Quake III: Arena*, pero en su versión más austera. Los personajes andan faltos de polígonos y las texturas de definición. Al principio duele, pero si tiramos de memoria y lo comparamos con su predecesor, la cosa mejora. Hay más animaciones, existe la posibilidad de luchar con un sable de doble filo o con uno en cada mano, hay más poderes a elegir y más razas de enemigos a las que combatir.

Eso sí, la inteligencia artificial está donde estaba. Quizás con algunos retoques en los grandes enemigos de fin de nivel, pero nada que le lleve a uno a aplaudir el avance. Da igual, si fuiste de los que se lo pasaba en grande con los combates en tercera persona con el sable de luz en el pasado *Jedi Knight*, éste es tu juego. Además, aquí no tendrás que pagar el peaje de cuatro interminables misiones iniciales antes de hacerte Jedi (uno de los lastres más importantes del anterior título). Y el multijugador ha sido potenciado con quince nuevos mapas en los que llevar a cabo las modalidades de siempre: Duelos, Duelos por el Poder, Capturar la Bandera o Lucha en equipos. Y es que en Raven debieron pensar: con el tiempo que tenemos para terminar el juego, mejor dejamos las innovaciones para la competencia.

Por encima de sus limitaciones técnicas, resulta un juego tan entretenido como eficaz

Esas prisas dejan huella en el rostro de los personajes. Cierto que hay cincuenta para elegir, que están todos los personajes clásicos de la saga, pero si el precio a pagar debe ser que Luke parezca un figurante de *El planeta de los simios* (versión años 60), mejor reducimos la oferta y la cuidamos un poco más.

Pero, por encima de sus limitaciones técnicas y la falta de ambición, *Jedi Academy* resulta un juego tan entretenido como eficaz. La linealidad de sus niveles enganchará a algunos y tal vez aburrirá a otros cuantos. Yo soy de los primeros, sobre todo porque también soy de los que piensan que la ambientación en el universo *Star Wars* sirve para subir nota.

De hecho, los apasionantes combates con sable de luz que se disfrutan en este juego tal vez se echarán de menos en el gran juego de la serie galáctica aún por llegar, *Knights of the Old Republic*. Hasta que llegue, *Jedi Academy* seguirá siendo el juego ideal para los incondicionales de una saga que ha sobrevivido incluso al ataque de sus clones y el ocaso de su creador.



Los efectos de luz son más espectaculares que los de *Jedi Outcast*.



Algunos monstruos necesitan más que un par de sablazos para morir.



Sables láser de todo tipo y color, uno de los atractivos de *Jedi Academy*.



Deberás utilizar la Fuerza protectora para evitar la lluvia ácida.



Los combates encima de las motos, de lo mejor del juego.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Brat Designs • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 47,95 €

Tanto *Breed* como **los buenos vinos requieren de un cierto reposo** para ser apreciados plenamente. **El juego** de Prat Designs **surgió de la nada**, se hizo con un premio de prestigio y hoy pide ser valorado con el cariño que merece, **sin más referencias de las necesarias** a la alargadísima sombra de *Halo*.

BREED

Por S. Sánchez





Poco, muy poco se sabía de *Breed* antes de que la prensa especializada decidiese considerarlo el mejor juego de la ECTS del año pasado. Ese premio ha hecho posible que el título no pase desapercibido en el momento de su estreno, aunque tampoco puede decirse que haya despertado una expectación inusitada.

Otra de las ventajas (o tal vez inconvenientes) de este juego es su más que evidente parecido con *Halo*, el juego de acción de moda. Aunque *Halo* es casi un viejo conocido de la afición, lo cierto es que sigue sin editarse la versión PC, lo que da a *Breed* la oportunidad de ofrecer algo muy parecido con algunas semanas de adelanto.

En el juego que nos ocupa, saltamos a un futuro lejanísimo: el año 2600. La humanidad ha logrado colonizar los mundos de un sistema solar remoto llamado Besalus. Todo se desarrolla con normalidad hasta que, en el año 2602, una raza alienígena hostil hace acto de presencia.



Recuerda que no estás solo, así que usa sabiamente el resto de tu equipo.

Sorpresa, sorpresa

Para defenderse de esta inesperada amenaza, las fuerzas terrestres se ven obligadas a mandar sus mejores naves de combate a la zona. Además de llevar en sus entrañas todo tipo de vehículos, estas naves van equipadas con las vainas genéticas necesarias para crear grunts, soldados de combate alterados genéticamente que forman el núcleo de las fuerzas terrestres. La guerra se prolonga hasta 2624. Las fuerzas terrestres acaban imponiéndose, pero el grueso de su flota ha sido destruida y sólo la nave insignia USC Darwin es capaz de emprender el camino de vuelta.

Para colmo de males, los tripulantes de la Darwin descubren a su regreso que la Tierra ha sido tomada por los malvados breed: la larga guerra en los confines del Universo no

ha sido más que una gran maniobra de distracción. Aprovechando la capacidad de ocultación de la nave, el capitán Saul Richter intenta recuperar el control del planeta.

En este punto, por fin, entras en juego. Si lo hubieses hecho un poco antes tal vez podrías haber evitado la muerte de millones de terrícolas, pero es ahora cuando se te pide que lideres a los grunt y dirijas una serie de ataques relámpago sobre la superficie terrestre.

Eso sí, del tutorial no te libras. Aunque se trate de un juego de acción en primera persona, su funcionamiento es algo complejo. Empezar a jugar sin aprendizaje previo es sinónimo de fracaso, ya que debes manejar un equipo de especialistas y pilotar una gran variedad de vehículos. Ambas cosas resultan más difíciles de lo que pueda parecer a simple vista, aunque tampoco esperes que esta dificultad llegue a cotas de simulación realista.

Las misiones van precedidas de una serie de escenas de vídeo introductorias realizadas con el motor del juego. Puede que te recuerden vagamente a las de *Wing Commander*, aunque suelen ser menos narrativas y centrarse más en la descripción de objetivos.

Sin perdón

Ya desde el tutorial, se hace evidente el espléndido aspecto del planeta Tierra, cortesía de un extraordinario motor gráfico bautizado como Mercurio. Los exteriores son una auténtica obra de arte del grafismo informático, algo que, por desgracia, no puede decirse de los simplemente correctos interiores.

De todas formas, no hay mucho tiempo para distraerse observando el paisaje: una vez empiezan las misiones, apenas puedes tomarte un momento de respiro. Y no sólo por la aglomeración de enemigos, sino sobre todo porque debes estar muy pendiente de todos los miembros de tu escuadrón e intentar que ninguno caiga en combate.

Es muy importante resaltar este punto, ya que jugando a *Breed* no tienes la sensación de ser un Rambo todopoderoso acosando a las hordas enemigas. Las pocas unidades grunt que toman parte en cada misión son poderosas, pero están en clara inferioridad numérica ante los enemigos y eso les da una cierta desventaja que en todo momento hay que tratar de paliar sacando partido de las habilidades específicas de los miembros de tu unidad, algo que no resulta fácil.

Por desgracia, en los momentos cumbre, la tecnología se convierte en tu peor enemigo. Y no hablamos de las armas del enemigo, sino del la calibración de la sensibilidad del ratón, que permite aumentar la velocidad pero sin ganar en precisión. Como ocurría en *Unreal Tournament*, acostumbrarse a ello requiere paciencia y horas de juego.

La otra dificultad tiene que ver con el manejo de los miembros de tu escuadrón. Dispones de un amplio abanico de órdenes, pero la que usarás más a menudo es la de que mantengan la posición, ya que tanto su puntería como su inteligencia artificial resultan nefastas. Así que mejor será que lidies casi en solitario con los malnacidos alienígenas e intentes mantener con vida a tus muchachos, ya que perderlos, sin ser un drama, sí que supone un serio inconveniente táctico: sus habilidades te serán útiles más adelante.

Un ejemplo práctico: los enemigos disponen de artillería con la que dispararte desde largas distancias. La solución ideal cuando la

EL OTRO

Las similitudes entre *Breed* y *Halo* son más que evidentes. Ambos están ambientados en futuros lejanísimos y ambos enfrentan a ejércitos humanos contra una raza alienígena que planea destruir la Tierra. Unos se llaman breed y otros covenant, pero ambos poseen una tecnología más avanzada que la humana. Los protagonistas de estos dos juegos son marines especiales. Incluso en cuanto a jugabilidad coinciden, ya que ambos ofrecen la posibilidad de controlar los vehículos que se encuentren por el escenario. Por suerte para *Breed*, el juego de Microsoft sigue retrasando su paso definitivo a PC tras arrasar en la Xbox.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,5 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 24 Internet 24

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

Breed ofrece una historia de marcianos agresivos típica y tópica, pero llena de intensidad y dramatismo. En lo que respecta a la jugabilidad, la combinación de vehículos y unidades terrestres sólo se ve ensombrecida por una inteligencia artificial incluso peor que la de Steven Spielberg.

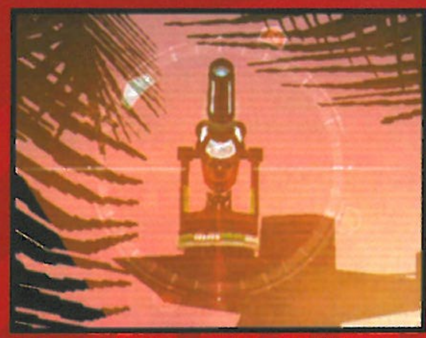
7



Los cazas podrán llevar a cabo misiones dentro del planeta.



Tú encárgate del cañón, que la máquina ya dispara la ametralladora.



El francotirador resulta muy útil para liquidar artilleros enemigos.



Las misiones tienen interesantes escenas introductorias.

utilizan consiste en que el francotirador limpie la zona ahorrándote riesgos innecesarios. Si previamente ha caído en combaste, puedes superar la misión de alguna otra manera (va a gusto del consumidor), pero será más difícil y puede que incluso menos realista y divertido.

Es una pena que un diseño de juego tan versátil y flexible se vea un tanto estropeado por las pobres prestaciones de tus compañeros, que con frecuencia no son más que un puñado de inútiles. Eso hace que jugar a *Breed* acabe resumiéndose en tomar el control del soldado que más te interese para cada situación y avanzar sólo con él. Como mucho, se puede usar al resto del equipo para que haga fuego de cobertura pero te expones a perder alguno. Así que lo mejor es dejarlos atrás, a buen recaudo. Absurdo, pero es lo que hay.

Sobre ruedas

Lo que sí funciona a pedir de boca son las fases en que pilotas vehículos de todo tipo. Algunos están a tu alcance desde el principio de la misión. Otros, como los vehículos enemigos, puedes controlarlos si antes los dejas sin ocupantes. Además, la mayoría de ellos tienen diferentes posiciones que puedes asumir con total libertad, ya sean la de piloto o la de artillero. Con estos vehículos puedes enzarzarte en épicas batallas, algunas de ellas más allá de la atmósfera terrestre.

Las fases en que pilotas vehículos de todo tipo funcionan a pedir de boca

En cuanto a control, estos vehículos recuerdan el funcionamiento de los de *Battlefield 1942*. Es decir, que se controlan como si fuesen personajes. Sólo los aéreos exigen un poco más de práctica, ya que incluyen un vector de dirección que complica algo las cosas con el pretexto de introducir un grado de realismo que, en este caso, resultaba del todo innecesario.

Ni que decir que la idea de combinar vehículos con soldados en un juego de acción en primera persona suele asegurar un modo multijugador por lo menos interesante. *Breed* saca mucho partido a semejante potencial enfrentando a ambos bandos en combates a gran escala e introduciendo nuevas unidades, como los médicos. Aunque es improbable que este modo multijugador llegue a los cotas de popularidad de otros juegos similares, sin duda puede ser una buena alternativa para aquellos que se cansen de jugar siempre a lo mismo.



Como juego completo que es, también se libran batallas en el espacio.



Los enemigos son lo suficientemente listos como para cubrirse.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Elixir Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,99 €



De *Republic* **se habla desde el año 2000**. Por entonces, ya **se dijo que la revolución** en lo que a inteligencia artificial y gestión absoluta se refiere **se estaba incubando en Inglaterra**. Al final **no ha sido para tanto**, **pero** vale la pena destacar que el juego **está** bien, mucho **mejor de lo que pronosticaban** los agoreros.

Por S. Sánchez

REPUBLIC
The Revolution

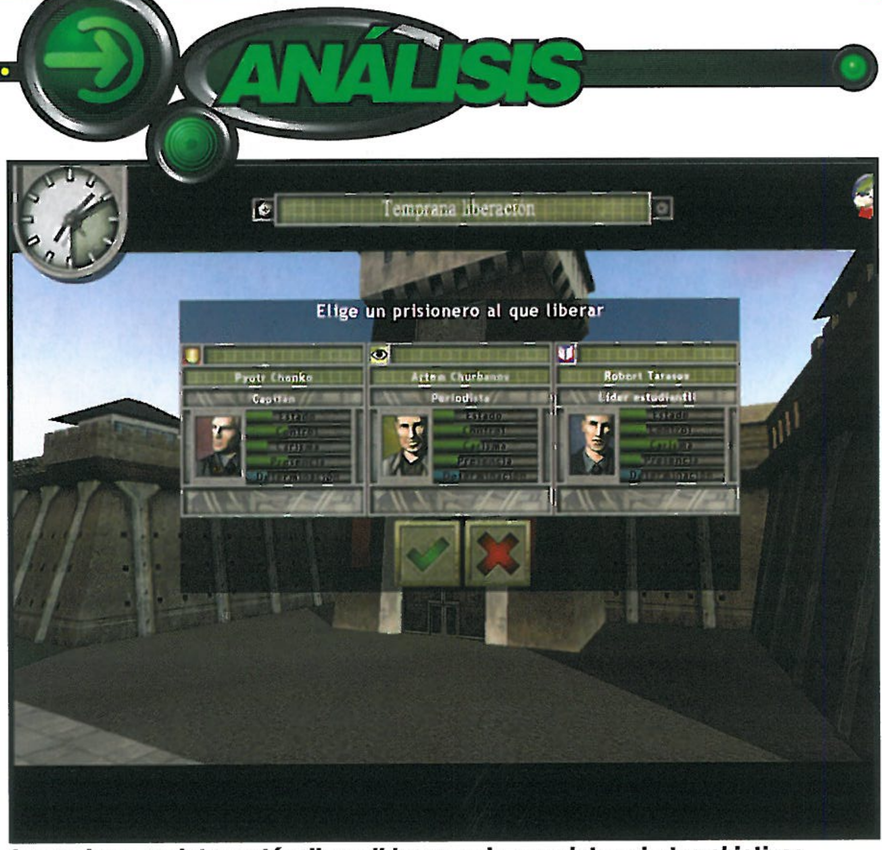
No nos han faltado tiempo ni oportunidades para ver cómo iba evolucionando *Republic*. El juego llevaba una larga temporada de desarrollo casi público, con luz y taquígrafos, para que la expectación sobre lo que el británico Demis Hassabis tenía entre manos fuese creciendo. Así, hemos visto como un concepto ambicioso y revolucionario iba cobrando forma poco a poco. Los primeros bocetos nos hicieron temer que la interfaz fuera de difícil manejo, pero nos ha sorprendido gratamente comprobar que no, que funciona de maravilla. De hecho, si el juego acaba complicándose no es por problemas de diseño, sino por motivos que dejaremos para un poco más adelante.

Republic está inspirado en *Junta*, un juego de mesa al que Hassabis dedicó muchas horas durante su etapa universitaria. En él, se trataba de hacerse con el poder en una república bananera y acumular el máximo dinero posible de la manera más rápida. *Republic* parte de una premisa similar, pero da la espalda a los Trópicos y sus bananas para situarse en la imaginaria república ex soviética de Novistrana.

Perros de presa

Se trata de aprovecharse del clima de inestabilidad que impera en la república para llegar a presidente. La libertad de que dispones para conseguir tan ambicioso objetivo es inmensa: aunque hay un pequeño argumento (una historia de traiciones y venganzas), éste no condiciona en absoluto tus pasos en el juego. En cuanto empieces, debes centrarte en conseguir cada vez mayor influencia sobre la población y hacerte con el control de las distintas zonas. No creas que va a ser fácil: tienes que ir paso a paso, completando los escenarios de uno y uno, desde la pequeña población de Ekaterine a la mucho más exigente capital de Novistrana.

El primer paso consiste en pasar un test de personalidad que consiste en diez preguntas. Tus respuestas definen la orientación de tu partido y dónde queda instalado tu cuartel general. Existen tres vías de progreso: la política, la económica y la militar. El juego es lo bastante flexible como para que puedas modificar esa tendencia durante el juego, pero si lo haces es muy probable que acabes complicándote las cosas más de la cuenta.



Los mejores reclutas están disponibles cuando completas ciertos objetivos.

El mapa estratégico general es un sobrio diseño en 2D, en la línea de lo que solían utilizar los juegos de estrategia clásicos. Lo complementa una representación tridimensional de la ciudad que puedes ir visitando cuando consideres oportuno, pero lo cierto es que su utilidad es muy relativa: más bien se limita a ofrecer un espectacular contrapunto gráfico que (eso sí) eleva mucho los requisitos mínimos del juego sin por ello aportar gran cosa a la jugabilidad.

Buitres carroñeros

Una vez estés en harina, debes empezar por hacerte con un lugarteniente, el tipo que va a acompañarte durante todo el juego y se convertirá en tu mano derecha. La lista de candidatos es más bien corta, ya que sólo puedes elegir entre tres de tus viejos amigos. Como sucede con el resto de tu equipo, cada uno de los candidatos tiene una personalidad predefinida y tiende a una de las tres ramas de la actividad política. Puedes intentar rodearte de colaboradores con habilidades complementarias, pero lo que mejor funciona al principio es reclutar a personajes parecidos a ti. La especialidad que elijas determina el tipo de barrio en el que empiezas a jugar. Por ejemplo, si eliges perseguir el poder por la

CANDIDATO AL PODER

En 1985, West End Games publicó un juego llamado *Junta*, editado con el nombre de *El golpe* en nuestro país, y que ha sido una de las principales fuentes de inspiración de Demis Hassabis para la elaboración de su *Republic: The Revolution*. En ambos juegos se trata de hacerse con el poder en una serie de zonas de influencia. El aspecto de ambos juegos es similar, pero su funcionamiento tiene ciertas diferencias. Por ejemplo, el control de determinadas zonas en *Junta* era importante para tener éxito en caso de golpe de estado. En el caso de *Republic*, controlar las zonas no es el preludio de un acto de violencia, sino una forma de salir reforzado y ganar en poder e influencia.





Tienes que programar bien tus acciones y ver si dispones de los puntos necesarios.



Si alguien te intenta hacer sombra, puedes hacerle pagar caro su afrenta.

vía de la violencia, empezarás tu andadura en un barrio proletario y te será fácil conseguir puntos de fuerza necesarios para realizar acciones violentas.

La acción se desarrolla por turnos y cada uno de ellos consta de tres acciones posibles por personaje y día. Es decir, que cada uno de tus sicarios puede realizar una acción por la mañana, una por la tarde y otra por la noche, siempre que no tengan asignado descanso en alguna de esas fases y dispongan de los puntos necesarios para realizarlas.

El juego no saca todo el partido que debería a su espléndido motor gráfico y la innovadora inteligencia artificial

Hay 180 acciones posibles. Unas se complementan y otras tienden a anularse entre sí, con lo que utilizarlas correctamente se convierte en la esencia (y la parte más divertida) del juego. Cuantas más acciones lleva a cabo uno de los personajes, más gana en experiencia y mejora sus estadísticas. A partir de cierto nivel de mejoras, aumenta sensiblemente su efectividad y puedes incorporarle nuevas acciones.

Un ejemplo práctico: al principio, puedes ordenar a alguno de tus hombres que le dé una paliza a un rival para intimidarlo, pero más adelante, cuando tu matón tenga algo más de experiencia, podrás encargarle que sea algo más expeditivo y, simplemente, lo elimine. Sí, has leído bien: en este juego puede llegarse a extremos que poco tienen que ver con el juego limpio y menos aún con el respeto a las reglas democráticas.

Aves de rapiña

En las fases en que las acciones que has ordenado se llevan a cabo, puedes limitarte a dejar que se realicen sin más o seguirlas en riguroso directo en el escenario 3D. En algunas, incluso puedes participar, gracias a un sistema similar al piedra, papel y tijera, pero con números. Lleva su tiempo hacerte con el dominio del juego y el azar también tiene algo que decir. En cualquier caso, si quieres asegurarte el éxito, graba la partida antes de llevar a cabo una de estas acciones y repítela hasta que te salgas con la tuya.

El problema es que seguir el desarrollo de una de estas acciones te lleva todo un turno, tiempo que podrías dedicar a tomar más decisiones en el mapa de estrategia. Al principio, es posible simultanear mapa y ciudad en 3D, pero eso se convierte en una verdadera pesadilla cuando el juego avanza y gana en complejidad. Si tus rivales te aprietan las tuercas, no te moverás del tablero de decisiones estratégicas, por la cuenta que te trae. Tendrás que rezar para que tus esbirros estén bien entrenados y sean capaces de arreglárselas solos.

Esta forma de jugar hace que, en última instancia, el maravilloso motor gráfico y la muy cuidada inteligencia artificial de los habitantes de Novistrana estén del todo desaprovechados. En realidad, cualquier intento de sacarle partido a las posibilidades tecnológicas del juego y el tipo de jugabilidad que ofrece el mapa 3D acaba haciendo que todo se complique mucho, demasiado. Es mejor prescindir de este apartado y centrarse en la planificación estratégica, que tiene una curva de dificultad progresiva.



No siempre hace falta recurrir al terror para hacerte popular.

Para que te hagas una idea de lo difícil que puede llegar a ser este juego, te ponemos un ejemplo. Hay un momento en el que tienes que localizar unas imprentas en un barrio concreto. Pues bien, por mucho que explores, no vas a encontrar nada: tienes que ordenar una acción investigadora, decir que se haga de noche y seleccionar durante ella los edificios uno por uno hasta dar con el que contiene las imprentas. Vamos, que puede llevarte una vida dar con una solución así.

Y es que no todas las formidables ideas en que se basa este juego han acabado siendo beneficiosas para la jugabilidad. A veces, da la impresión de que Hassabis y compañía se han pasado de listos y que al juego le hubiese venido bien un poco menos de ambición y más pragmatismo.



Las pintadas son baratas de realizar y muy efectivas.



Con el tiempo, podrás tener un ejército fiel a tu causa, listo para tu golpe de estado.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Montecristo • EDITOR: Planeta DeAgostini • PRECIO: 19,95 €

FIRE DEPARTMENT

Cuando la pantalla de tu PC **se quema, algo** tuyo **se quema**. Así que hazte con la manguera virtual, **toma el mando de la patrulla** de bomberos de Montecristo e **imagínate que estás acabando con uno de esos incendios** forestales que nos han amargado el verano.

Por S. Sánchez

Hasta ahora, la oferta en lo que a juegos de bomberos se refiere había sido muy limitada. Algo de acción en primera persona y algo de estrategia más bien de saldo, pero nada realmente destacable. Además, muchos de esos juegos pioneros en el arte del manguerazo virtual ni siquiera se distribuyeron en nuestro país, con lo que *Fire Department* viene a ser casi una primicia.

El juego captó nuestra atención no sólo porque tiene un punto de partida interesante, sino también porque su demo jugable apuntaba excelentes maneras. Resultaba tan adictiva, que el puntero del ratón parecía adquirir vida propia y obligarnos a jugarlo una vez más, incluso en momentos en que jugar a *Fire Department* era lo último que debíamos estar haciendo. La escasa duración de la demo se convertía en un paradójico aliciente: tan pocos minutos nos dejaban con sed de más y unas ganas locas de que el juego se editase de una vez y pudiésemos disfrutarlo de cabo a rabo.

A manguerazo limpio

Pues bien, aquí está. Y de entrada, no es tan largo como esperábamos. Aunque sus creadores insisten en que incluye 34 misiones en 10 escenarios distintos, mucho más apropiado sería decir que las misiones son 10 y que asumes un total de 34 objetivos diferentes. Eso sí, las misiones pueden jugarse en tres niveles de dificultad muy diferenciados entre sí, lo que da al juego bastante cuerda. Para que te hagas una idea de lo que se notan estos niveles, en el primero las llamas se apagan casi a soplidos, pero ya en el intermedio vas a sudar la gota gorda para que ninguno de tus bomberos acabe chamuscado.

Ante todo, *Fire Department* es un juego de estrategia, así que no esperes que todo se limite a mandar a tus muchachos a la hoguera y ver cómo se las arreglan a golpe de inteligencia artificial. Si quieres tener alguna posibilidad de éxito, empieza por familiarizarte con los distintos tipos de bomberos y sus vehículos. Una forma rápida de hacerlo es explorando el menú general y entrando en el apartado Estación, que te ofrece una descripción de cada uno.





No dudes que la compañía de seguros maldecirá a estos torpes bomberos.


En ocasiones, los refuerzos llegarán cuando hayas despejado la zona.


Los incendios químicos son prioritarios: además de arder, contaminan.


Las habitaciones pueden arder por motivos en apariencia triviales.


Fuego, agua y metales son una mala combinación.

Pese a esta dificultad creciente, no tendrás mayor problema si juegas el tutorial básico y luego sigues con atención las misiones siguientes, que vienen a ser un tutorial ampliado. En cada misión, aparecen nuevas unidades o situaciones concretas que debes aprender a controlar, y más adelante, este tipo de novedades se acumulan. ¿Ejemplos? Desde incendios provocados por la combustión de productos químicos a habitaciones sin ventilación que se convierten en trampas mortales cuando un bombero abre la puerta.

Resulta muy atractiva la constante sensación de peligro y urgencia, así como la libertad de que dispones a la hora de resolver las distintas situaciones. El único límite es que, una vez finalizadas las misiones, asistes a un informe en el que se evalúa tu eficacia. Entre los factores que se tienen en cuenta figuran los objetivos logrados, el tiempo empleado, los daños de vehículos o el número de heridos.

Pausa preventiva

Los escenarios son tridimensionales, lo que implica que en ocasiones queden puntos muertos y sea necesario rotar la cámara. Estas situaciones no están resueltas de manera convincente, ya que debes usar el botón central del ratón o una serie de flechas presentes en la interfaz. Ninguna de las dos opciones resulta lo bastante rápida en momentos del juego en que un segundo marca la diferencia.

Resultan muy atractivas la constante sensación de peligro y urgencia y la libertad de que dispones

En lo que a control de unidades se refiere, tanto bomberos como vehículos cumplen mínimos. Tú diriges la patrulla, así que te corresponde la función de indicarles el lugar al que deben ir y ellos lo harán de forma automática (siempre y cuando puedan alcanzarlo). El icono que les acompaña cambia de forma según la acción que pueden realizar en cada uno de los puntos concretos que tú les señales. Los vehículos funcionan de forma similar y su conducción, siempre en tercera persona, es de lo más sencillo.

Pese a sus virtudes, el juego tiene problemas de acabado que le impiden alcanzar los resultados esperados. Algunos son anecdóticos, como la tendencia de los vehículos a quedarse bloqueados y no reaccionar en situaciones determinadas, pero otros son de una cierta importancia. El principal, sin duda, es que *Fire Department* es una bestia devoradora de recursos que no acaba de dar resultados óptimos ni en equipos de gama media-alta. Ni siquiera una reducción del nivel del detalle gráfico ayuda a disfrutarlo plenamente, así que asegúrate de tener un ordenador de lujo antes de comprarte este curioso juego de estrategia con manguera.

GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: Microsoft • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 64,99 €

FLIGHT SIMULATOR 2004

Cien años de aviación

La aviación cumple cien años. Llega el momento **de** darle un repaso a su historia, a **esos primeros vuelos** de medio centenar de metros **o esas primeras travesías** del Atlántico. ***Flight Simulator* se apunta a la fiesta** con una generosa ración de aviones históricos.

Por E. "Tuckie" Artigas

El 17 de diciembre de 1903, Orville Wright consiguió levantar del suelo un aparato más pesado que el aire y logró mantenerse en vuelo a lo largo de 37 metros, en lo que se considera el primer vuelo controlado, sostenido, propulsado a motor y tripulado por el hombre.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 3+ (www.pegi.info)

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM

Recomendado: PIV 1,8 GHz; 512 MB de RAM

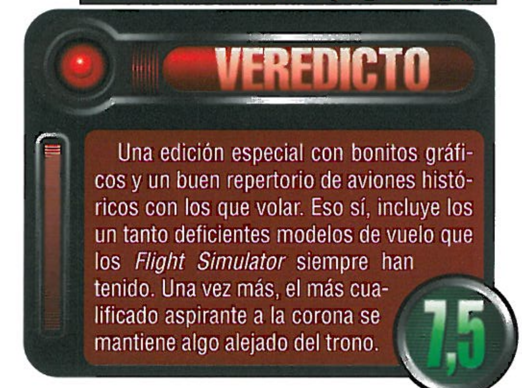
Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ — LAN 16 — Internet ✓

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés



De hecho sólo fueron 12 segundos, pero constituye un paso de gigante para la humanidad. Eso supone que el próximo 17 de diciembre celebraremos el primer centenario de la aviación, y estaba claro que Microsoft iba a editar una entrega conmemorativa de su popular *Flight Simulator*.

Manténgase en espera

El juego abarca la friolera de cuatro CD y una instalación completa exige 2,3 GB libres en el disco duro. Ya instalado, la primera pantalla que aparece al entrar en el simulador es un menú de selección de vuelos en el que se da prioridad a los aparatos históricos especialmente modelados para la ocasión. Desde aquí puedes elegir entre la selección que Lane Wallace, experto en aeronáutica, ha realizado para *FS2004*: el Wright Flyer, el Curtiss Jenny, el Vickers Vimy, el Spirit of St. Louis, el Lockheed Vega, el Douglas Dc-3, la Piper Cub, el Ford Tri-Motor y el Havilland Comet. Todos ellos han sido modelados hasta el más mínimo detalle por dentro y por fuera, con cabinas 2D y 3D en algunos de los modelos de aviones tridimensionales más perfectos que se recuerdan.

Sin embargo, dicho modelado se queda en sólo apariencia cuando pretendemos volar los aviones uno por uno. Hay modelos de vuelo que son auténticos desastres, como el del Ryan de Lindbergh, quien se llevaría las manos a la cabeza si viese su avión volar de la forma en que lo hace en

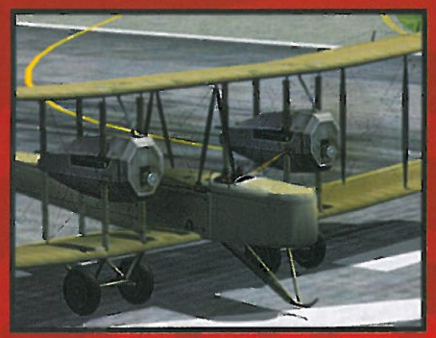
Pilotar la Piper Cub sobre las olas de las playas es todo un lujo.

FS2004. Ni siquiera el Curtiss Jenny, cuyo modelo de vuelo se acerca un poco a como debería ser, se salva del todo: un timonazo a fondo con un poco de alabeo hace entrar el avión en una barrena plana súbita, sin que el avión dé el menor aviso previo.

Como tampoco los aviones que ya aparecían en la edición 2002 han experimentado mejora alguna en sus modelos de vuelo, uno empieza a asumir que está predicando en el desierto. Microsoft no resuelve este apartado porque no puede... o no quiere.

En cuanto al vuelo normal, hay pocas novedades respecto a *FS2002*. Las más destacadas son la cabina virtual, que ahora es interactiva, una nueva meteorología que incluye, por fin, nubes volumétricas y unas texturas en general mejoradas.

Respecto al terreno, éste se ha visto muy optimizado, puesto que ahora pueden verse en zonas pobladas miles y miles de edificios y objetos hasta donde alcanza la vista, con unas texturas terrestres de lo más convincentes. También son mejores las texturas del agua, con efectos de leves olas en las playas y bonitos reflejos del sol en el agua, aunque sin alcanzar los espectaculares efectos de simuladores contem-



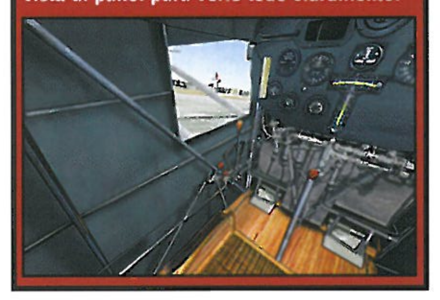
Si tienes paciencia, puedes pasarte horas rememorando los vuelos del Vickers Vimy.



Aproximarte con el viejo Ford Tri-Motor a cualquier aeropuerto va a resultarte difícil.

EN 3D INTERACTIVA

Las anteriores versiones de *Flight Simulator* ya incluían cabina virtual, pero ésta no era interactiva. En *FS2004*, se acaba de incorporar la posibilidad de pulsar botones en la cabina virtual, con lo que el vuelo desde esta vista ganará adeptos en favor de las hasta ahora normales cabinas 2D. En algunos niveles de zoom, cuesta leer los instrumentos, pero es sólo cuestión de acercar un poco la vista al panel para verlo todo claramente.



poráneos como *IL2: Forgotten Battles* o *LOMAC*. Gracias a estos detalles, la experiencia de vuelo es más placentera, o al menos entra mejor por los ojos.

Realismo asistido

En cuanto a navegación, se han añadido dos modelos de GPS, con mapa en color y funcionalidades que se acercan a las de los modelos de GPS reales, aunque incluyen ayudas adicionales. Las radioayudas han sido refinadas, y el control ATC tiene algunas opciones nuevas, pero el uso de ambos sistemas es básicamente el mismo.

Se ha procurado que las ampliaciones que funcionaban en *FS2002* también sean compatibles con *FS2004*, pero esto no ha sido posible al cien por cien. Por las pruebas que hemos hecho, parece que sólo funcionan las expansiones realizadas por compañías grandes. Las otras deberán codificarse de nuevo, si es que alguien piensa hacerlo.

Los aviones históricos han sido modelados al menor detalle con cabinas en 2D y 3D

Así pues, los veteranos seguidores de la saga tienen motivos para estar algo decepcionados: después de todo, esta edición conmemorativa más parece un parche de mejora de *FS2002* que un simulador de nuevo cuño. Sin embargo, el resultado es visual y técnicamente bueno. Lástima que, una vez más, el modelo de vuelo siga adoleciendo de graves incorrecciones y haciendo que un simulador con argumentos para ser excelente se quede en sólo notable.



Nubes muy mejoradas y miles de objetos en tierra son lo más notable a simple vista.



Lindbergh no disfrutó de estas vistas al cruzar el Atlántico por primera vez.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** GMX Media • **EDITOR:** Punto Soft • **PRECIO:** 44,90 €

ENIGMA Rising Tide

Los aficionados a los combates marítimos **están de enhorabuena**. Desde ya, **disponen de un nuevo juego** de un grado **de realismo**, digamos, **relajado**, que **va a permitirles surcar los mares** de una dimensión paralela torpedeando submarinos enemigos.

Por E. "Tuckie" Artigas

En el mundo de *Enigma*, la Segunda Guerra Mundial ni siquiera llegó a producirse. Los alemanes conquistaron Inglaterra por sorpresa ya en 1937, la flota británica tuvo que exiliarse y acabó aliada ¡con Japón! Eso produjo otra alianza contra natura: alemanes y americanos.

Como es lógico, no puedes esperar demasiado realismo de un juego que parte de una premisa así de atractiva y de disparatada. *Enigma* ni es ni pretende ser una simulación de guerras navales al uso. Es un juego de fantasía situado en un mundo diferente en el que los combates navales se desarrollan de otra manera, sin apenas puntos de contacto con la realidad. Si asumes esto, tal vez dejes de verlo como un simulador y puedas empezar a disfrutarlo.

El juego ocupa un solo CD y viene acompañado de un escueto manual que no incluye tácticas ni consejos. La instalación es rápida y sencilla, y después te espera un menú de configuración con opciones de audio y vídeo y nivel de dificultad (fácil o difícil). En esa misma pantalla, puedes probar la configuración del micrófono que permite dar órdenes de viva voz a tus hombres siempre que lo hagas con una dicción clara... y en perfecto inglés.

Avante a toda

Cuando lo tengas todo bien configurado, puedes empezar por las misiones de entrenamiento. En ellas, controlas desde la pequeña lancha torpedera hasta un destructor, pasando por corvetas, escoltas de destructores y, por supuesto, submarinos. Eso supone un total de 15 buques disponibles, lo que no es poco, dado que cada uno maniobra de forma diferente y cuenta con armamento distinto. Eso sí, todos se controlan haciendo uso de una barra inferior en la que se puede ver el estado del buque y de sus armas. Esta barra permite también dar órdenes de marcha y viraje o acceder a la vista de periscopio, a los prismáticos o a los puestos de tiro de cada una de las armas. De todas maneras, lo más práctico es que fijes estas vistas y hagas que actúen de forma automática mientras tú te dedicas a supervisarlo todo.

Mención aparte merece la peculiar forma de detección del enemigo tanto en superficie como bajo el agua. Todos los


La climatología y el estado del mar varían de una misión a otra.


Si escoltas un convoy y aparecen enemigos, serás el primer objetivo.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 800; 256 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,4 GHz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

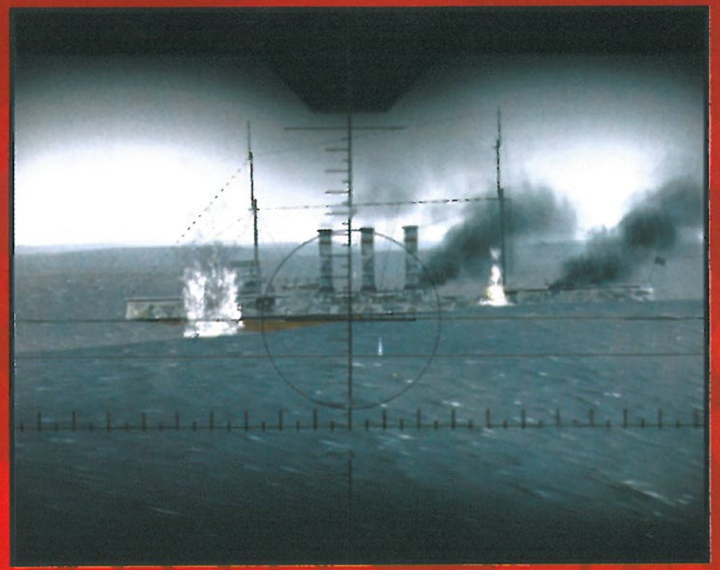
Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✓

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Un juego divertido, sin más pretensiones que divertir por igual a aficionados a la simulación y profanos. Para disfrutarlo plenamente, basta con que lo aceptes tal y como es: no se trata de un simulador naval serio, pero sí de un juego de combates marítimos completo y adictivo, una pequeña joya submarina.

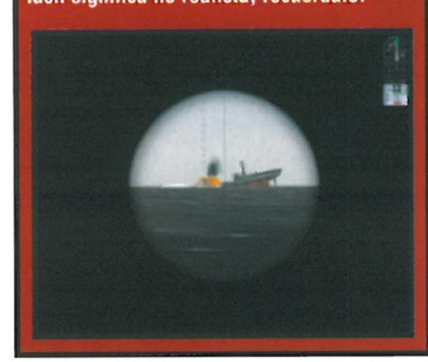
7


Acertar con las armas de superficie no es fácil...


Algo has hecho mal. Te queda contemplar tu majestuoso hundimiento.

LA IMAGEN

Sí, casi todos los análisis de juegos en los que aparecen submarinos incluyen alguna imagen como ésta. Lo que no se suele decir, sin embargo, es la forma de conseguirla. Pues bien, en *Enigma* es extremadamente fácil, con el sencillo menú que puedes ver a la derecha, y que es controlable con el ratón. Los tubos de los torpedos tardan un par de minutos en recargarse, y no media hora o más como debería ser. De esta forma, es mucho más sencillo conseguir la imagen en *Enigma* que en otros juegos del género. Eso sí, fácil significa no realista, recuérdalo.




Aviones y barcos caen a pares si gestionas bien las armas de tu destructor.

buques disponen de una pantalla que cubre ángulos de 360 grados a modo de vista de radar. Sin embargo, nunca sabes exactamente si estás utilizando detección visual, acústica o por radar, ya que se salta de manera automática de un sistema a otro, tal y como especifica el manual del juego.

Caza programada

Esta pantalla de radar también sirve para seleccionar objetivos y asignarlos a tus armas, aunque se echa en falta, a la hora de cazar submarinos, algún tipo de indicación, ni que sea aproximada, de la profundidad a la que navegan éstos. Tampoco ayuda mucho que la pantalla de radar muestre simultáneamente objetivos submarinos, de superficie o incluso aviones.

En cuanto al combate en sí, debes decidir por ti mismo cuáles son las mejores tácticas a utilizar, y será mejor que no cuentes mucho con tus aliados, ya que tienden a campar a sus anchas. Al disparar a los aviones, éstos resisten más o menos impactos en función de su tamaño, pero normalmente los ves caer a la tercera o cuarta pasada. Si te acechan submarinos o torpederas, escucharás un timbre de aviso cada vez que se aviste un torpedo disparado contra ti. No tienes más que maniobrar un poco para zafarte de él, y mejor no esperar al último momento. Si hay mar crispada, además, puedes ver con claridad cómo el torpedo entra y sale del agua al saltar las olas. Los submarinos son muy fáciles de ver si navegan a profundidad de periscopio, ya que lo hacen con dicho mecanismo levantado muy por encima del mar.

Enigma ni es ni pretende ser una simulación de guerras navales al uso

Todo estos detalles ya se aprecian en las misiones de entrenamiento, pero el modo estrella del juego es la campaña, con misiones sucesivas y un elaborado hilo argumental. Y falta algo importante: el modo multijugador. De momento, brilla por su ausencia, aunque el hecho de comprarte el juego te permitirá disfrutar de 30 días gratuitos de conexión al modo multijugador masivo cuando éste sea lanzado por Tesseraction Games.

GÉNERO: Avenuras/rol • **DESARROLLADOR:** Akella • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 44,95 €

PIRATAS DEL CARIBE

La última película de Disney sirve de pretexto a **un juego que brilla** allí donde mejor se desenvuelven sus protagonistas, **en el mar. Ése es su medio natural**. Por el contrario, ya se sabe que **sus visitas a puerto** no **son** más que **origen de problemas**.

Por S. Sánchez

No esperes revivir en tu ordenador las aventuras del señor Depp y los tripulantes de La Perla Negra, ya que *Piratas del Caribe*, el juego, es una conversión cogida por los pelos en la que aparecen algunos nombres reconocibles y poco más. En realidad, lo que tenemos entre manos es *Sea Dogs II*, la secuela de un juego de calidad que pasó con más pena que gloria por las tiendas de nuestro país.

Si jugaste a *Sea Dogs*, *Piratas del Caribe* significará revivir aquella experiencia tanto en lo bueno como en lo malo. Cambiamos de protagonista y las islas del archipiélago tienen ahora otro nombre, pero el sistema de juego es muy similar al del original y al final se ha descartado la inclusión del apartado multijugador que sus creadores prometieron para la secuela.

Una de cal y otra de arena

Piratas del Caribe está estructurado en dos partes muy diferenciadas que se van intercalando: por un lado las fases que se desarrollan en el mar y por otro las ambientadas en tierra firme. El resultado en uno y otro apartado es muy divergente.

Las batallas navales son tan adictivas como en la primera parte, con el plus de unos gráficos muy mejorados. Por el contrario, el juego naufraga en las fases que se desarrollan en el interior de las islas.

Encarnas a Nathaniel Hawk y empiezas el juego en tierra, donde debes relacionarte con las gentes de las diferentes islas. Este planteamiento costumbrista pronto deja paso a un enfoque aventurero con pequeñas dosis de acción (debes encontrar un antiguo artefacto y luchar contra piratas venidos del más allá).

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 12+ (www.pegi.info)
Mínimo: PIII 800; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español





Punto a favor: los efectos climáticos o el paso del día a la noche.

TUSI-TALA, EL QUE CUENTA HISTORIAS

Así llamaban los indígenas samoanos a Robert Louis Stevenson, escritor escocés, bohemio y enfermizo, enamorado de los mares del Sur. Allá viajó gracias a las ganancias de sus más famosas novelas, cambiando el gris británico por la luz de las islas Marquesas hasta que un ataque de apoplejía acabó con su vida en Vailima, Samoa. Corría el año 1894.
Para la posteridad dejó un buen puñado de obras. Stevenson es, como dice Fernando Savater, un escritor con encanto. A él le debemos uno de esos libros que hacen soñar, *La isla del tesoro*. Las aventuras del joven Jim Hawkins, Billy Bones, Long John Silver y el Capitán Flint se han convertido, con el paso de los años, en el ejemplo perfecto de cómo buena literatura y entretenimiento también pueden ser hermanos.

Los desarrolladores pretendían dar mayor relevancia a estas fases terrestres, pero el resultado deja bastante que desear, con unos movimientos de los personajes ridículos, escaso interés de la acción y un sistema de combate, ya sea con espada o pistola, muy pobre.

Mundo orgánico

Según sus desarrolladores, lo que pretendían con *Piratas del Caribe*, en cierto sentido, era construir un mundo orgánico. No sólo poblado por personajes no jugadores con patrones de comportamiento variable, sino también regido por una economía muy similar a la que rige el mundo real. Pues bien, no se cumple lo uno ni lo otro debido a una serie de deficiencias.

Aunque hay detalles de gran calidad, como las transiciones entre el día y la noche (buen trabajo del motor del juego), uno no puede evitar la sensación de deambular por un mundo artificialmente estático. Los personajes que vas encontrando parecen autómatas que no se mueven de su sitio y los barcos (cuando el juego salta de la tierra al mar) aparecen en el océano como por arte de magia.

No hay tampoco una emulación más o menos eficaz del sistema económico de la época. El comercio y los precios no varían dependiendo de qué es lo que se vende o lo que se compra. Aquí la economía fluctúa según convenga al guión, que también peca de artificialidad.



Las batallas en el mar son la parte más divertida del juego.

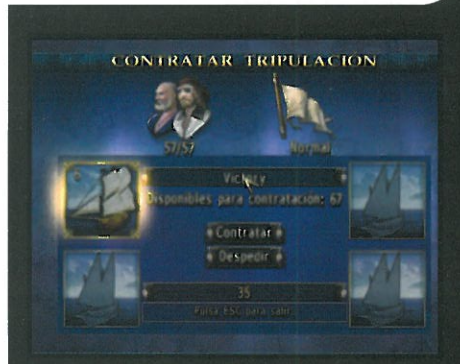
Pero que nadie salte por la borda todavía, porque los adictivos combates en alta mar son argumento suficiente para darle una oportunidad al juego. Su funcionamiento es muy sencillo una vez que te habitúas a él (con unas pocas teclas lo controlas todo) y la calidad gráfica es excelente pese a que no es posible cambiar la resolución. Estas entretenidas fases en las que maniobras, cañoneas y abordas son las que te hacen seguir jugando horas y horas sin necesidad de seguir el argumento del juego.

Empiezas con un frágil bergantín y tu objetivo es ir amasando fortuna y reputación para conseguir mejores barcos e incluso una flota propia. No te extrañe convertirte en un corsario ávido de puntos de experiencia y oro para lograr esa habilidad que te haga mejor capitán o ese acorazado con el que siempre soñaste. Es esa maliciosa gota de adicción la que mantiene vivo a *Piratas del Caribe* durante días.

Las batallas navales son tan adictivas como en la primera parte, con unos gráficos muy mejorados


Los pueblos suelen ser buenos sitios donde comprar material de abastecimiento.


Algunos de los escenarios están realmente bien diseñados.



En las tabernas hay hombres dispuestos a unirse a tu tripulación.


Durante una batalla en el mar, puedes manejar manualmente los cañones.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Cyanide • EDITOR: Friendware • PRECIO: 29,95 €

CYCLING MANAGER 3

Temporada 2003-2004

Por X. Pita

No cabe duda de que **se trata de un juego único** en su género. **No hay otro igual**. El último mohicano de la gestión sobre ruedas **sigue su cruzada** solitaria un año más. **Y ofrece lo de siempre**: pedal, sudor y alguna que otra pájara para los menos pacientes.



Puedes elegir entre 34 equipos oficiales para lanzarte a la carretera.

Hay jugadores que lo tienen difícil. Los aficionados a los simuladores de vuelo están entre ellos, y algo parecido puede decirse de los adeptos a juegos de gestión deportiva. Y dentro de este grupo, a los apasionados al ciclismo las cosas se les ponen mucho más cuesta arriba. La desaparición de la desarrolladora española Dinamic dejó huérfano a un nutrido grupo de usuarios de este tipo de simuladores llenos de datos y estadísticas, ya que su *Eurotour Manager* no tuvo continuidad.

Así las cosas, una desarrolladora gala llamada Cyanide ha acabado por erigirse en líder. Y en solitario. El juego de palabras no es casual: a día de hoy, sólo los diseñadores franceses se atreven a darle continuidad a una serie de juegos, los manager de ciclismo, terriblemente minoritarios. Nuestros vecinos los franceses se muestran entusiasmados con el invento, aunque por estos pagos (pese a lo muy dados al pedaleo que somos) el entusiasmo no parece correr paralelo.





La motivación pasa a ser uno de los factores esenciales del juego.



Algunos de los decorados carecen de buenas texturas.



En la Red podrás participar en campeonatos de hasta 20 jugadores.

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS



Es el abuelo de la bicicleta moderna. Construido en 1790, el celerífero del Conde de Sivrac fue considerado por sus contemporáneos como un capricho absurdo de su inventor. Carecía de manillar, frenos o pedales y el conductor debía montarse en él como si fuese un caballo para después darse impulso con los pies. Eso sí, la historia de la bicicleta se remonta todavía más atrás en el tiempo: un grabado en el obelisco egipcio que adorna la parisiense Plaza de la Concordia muestra a un hombre montado sobre un artilugio con dos primitivas ruedas.

La base de datos del juego ha sido actualizada para reflejar la temporada 2003-04.

La serie ha pasado con más pena que gloria por nuestro mercado pese a que siempre ha podido presumir de un nivel muy por encima de la media. Lástima que un par de detalles como aspectos concretos de la jugabilidad o el apartado gráfico acabaran por empañar el producto final. Por no mencionar la inteligencia artificial de los corredores de postín.

Un compejo manager de ciclismo realizado con mimo y gusto por el detalle

Cyanide prometió en su momento superar viejos errores y rellenar los agujeros con una tercera edición prácticamente definitiva. Y en esto nos llega *Cycling Manager 3*, que vuelve por los derroteros de los anteriores títulos de la saga. Una simulación tan fiel y completa como árida para el no iniciado.

Sólo para expertos

La dureza no debería ser un problema. Está escrito que un juego como éste tiene que atenerse a unas reglas muy estrictas: las de la complejidad y el gran número de detalles a tener en cuenta. Bravo pues por *Cycling Manager 3*, porque sigue cumpliendo como espléndida base de datos. Los números y los nombres han sido completamente actualizados y esta tercera parte cuenta, como es obvio, con los equipos y corredores propios de la temporada en la que nos movemos: 2003-2004.

Ahora bien, un juego completo no tiene por qué ser necesariamente complejo, si entendemos por complejidad no lo plural de sus opciones, sino lo difícil de su manejo. *Cycling Manager 3* falla en donde fallaron sus predecesores. La interfaz no ha sido lo suficientemente depurada y se deja de lado la idea del entorno gráfico intuitivo para sustituirlo por algo así como un sistema de éxito y error: deberás fallar una y otra vez para acabar aprendiendo.

El resultado es el que se cabe esperar: sólo los muy aficionados a los juegos de esta casa se acercarán a *Cycling Manager 3*. Los demás le darán la espalda. Eso sí, en caso de que pertenezcas al grupo de entusiastas del género, puedes empezar a frotarte las manos. Las novedades llegan a pares. Aunque los gráficos aún tienen que dar el paso hacia la última generación (hay una sospechosa carencia de texturas en algunos de los decorados), se han implementado un par de detalles realmente jugosos. Nuevos sistemas de entrenamiento y objetivos para mantener contentos a los patrocinadores, la opción de pedir dinero prestado y un largo etcétera.



El juego sigue conservando su complejidad como manager y es altamente configurable.

Lo dicho para los juegos anteriores de esta saga bien podría valer para la tercera parte. Se trata de un complejo manager de ciclismo realizado con mimo e interés detallista que no llamará la atención a más personas que las ya predispuestas a comprarlo. Eso sí, toca seguir esperando que se edite un simulador de ciclismo capaz de unir a jugadores radicales y a los que sólo vienen de paso. Entonces, Cyanide, o quien sea, habrá creado, por fin, una verdadera obra maestra.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Enlight Software • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 €

RESTAURANT EMPIRE

Por S. Sánchez

Por muchas pizzerías y cantinas mexicanas **que hayas controlado** antes, **no debes hacerle ascos a** la posibilidad de manejar **un restaurante** de alta cocina. Además, **el juego lo firma Trevor Chan**, padre de juegos de gestión como *Capitalism* y *Seven Kingdoms*.

Sí, estás ante el clásico tycoon, ese tipo de juego de gestión que tanto prolifera últimamente. Pero antes de despacharlo con cuatro frases displicentes y alguna broma de foro de tercera, será mejor que lo miremos de cerca, porque este juego tiene bastante más chicha de lo que parece. Para comprobarlo, basta con dejar de lado (al menos de momento) el modo de partida libre y sumergirse en la otra opción: el modo aventura. En él, verás que lo que empieza siendo un tutorial encubierto se va complicando gracias a un bien tramado hilo narrativo.

Tras unas pocas misiones, ya te sientes plenamente en la piel de tu personaje, Armand LeBoeuf, un joven recién salido de la academia de cocina. El tío de Armand es un chef que ha tenido que cerrar su restaurante ante la fuerte presión de la competencia, así que Armand tiene la oportunidad única de demostrar lo que vale reflotando el negocio de su tío. Absolutamente todo está bajo tu control, y eso implica la supervisión de la decoración (que sigue un esquema básico al de la creación de entornos de *Los Sims*), del menú y el personal.

Aquí hay tomate

La elaboración del menú es una de las partes más interesantes del juego. Los platos se dividen por nacionalidades: pueden ser italianos, franceses o americanos, y cada cocinero es especialista en un tipo de cocina determinado. Para mejorar el plato, puede modificarse la calidad de los ingredientes, aunque descubrirás que (al menos al principio) los clientes tienen expectativas bastante conservadoras: un exceso de sofisticación puede hacer que salgan descontentos del establecimiento.

Esa es una de las claves, la falta de paciencia (y de buen gusto) de esos clientes que se quejan por todo. Puedes seguir sus reacciones en tiempo real, pero apenas hay margen de maniobra si tu restaurante no les gusta. Se irán enfadados y tú deberás tomar nota para intentar tomar cartas en el asunto de cara al futuro.





Los concursos entre cocineros son muy populares en Estados Unidos.



A todos nos gustaría tener a alguien que nos lavara los platos.



Una entrada principal llamativa atraerá a un mayor número de clientes.



Podrás reconocer el plato que ha pedido cada cliente.

Como tu función es cocinar y eso ya da bastante trabajo, debes contratar el personal necesario para sacar a flote el negocio. No basta con un par de camareros, necesitas un recepcionista, alguien que tome nota de los pedidos, una persona que se dedique a cobrar e incluso alguien que se encargue de lavar los platos. Puedes contratarlos en un menú de personal que te informa de sus habilidades y su caché, pero piensa que un profesional no muy prometedor irá mejorando si se encuentra cómodo, el negocio funciona y le ofreces buenos incentivos.

La clave para dominar el juego consiste en familiarizarte con la inteligencia artificial

Corre, corre

Hay que decir que la representación de los personajes no está a la altura del excelente nivel visual del juego. Mientras los edificios y los platos cocinados muestran un considerable nivel de detalle, clientes y empleados dejan mucho que desear.



Tendrás que decorar cada restaurante según el tipo de comida que sirvas.

Con el tiempo, descubres que la clave para dominar el juego consiste en familiarizarte con la inteligencia artificial que mueve a tus empleados y determina las reacciones de los clientes. Sólo de esa manera te las arreglarás para servir los platos a tiempo y que todo sea satisfactorio. Añadir recetas o modificar sus ingredientes es pan comido comparado con las piruetas necesarias para que los platos lleguen calientes a la mesa. Y no es cuestión de contratar más personal, sino de estudiar la posición de las mesas y decidir cuáles atiendes primero. Y es que parte de la jugabilidad consiste en resolver problemas causados por la IA: empleados que se entorpecen mutuamente, zonas "muertas" a las que los platos llegan de rodillas y, por supuesto, fríos.

Otro aspecto no del todo bien resuelto es el del paso del tiempo. Por ejemplo, abres tu restaurante un día 1 de enero, la jornada transcurre con normalidad, se hace de noche, cierras, vuelves a abrir y... ¡ya es 1 de febrero! Tampoco está bien resuelto el sistema financiero, del que rara vez tienes pleno control. En ocasiones, ni siquiera sabes si dispones de fondos suficientes para cubrir tus objetivos o si puedes invertir en alguno de los negocios que te proponen tus clientes.

Como complemento, dispones de una serie de torneos entre chefs en los que se trata de preparar el mejor plato posible en un tiempo limitado. Una serie de minijuegos te permiten hacerte con ingredientes extra y mejoras para el plato en cuestión. Se trata de opciones curiosas, pero acaban haciéndose un tanto repetitivas.



Escucha los sabios consejos de tu tío si quieres llegar lejos.



Algunos clientes te ofrecerán nuevas recetas por un módico precio.

En la opción de juego libre, eliges entre tres restaurantes de nacionalidades diferentes y debes adaptarte al tipo de decoración y de cocina del que elijas. Empiezas de cero, y dispones de la divertida posibilidad de descargarte extras para ir completando la ambientación de tu local.

ANÁLISIS

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pivotal Games • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 €

LA GRAN EVASIÓN

El carisma de un puñado de autores excelsos, **una gran banda sonora** y **un ritmo electrizante hicieron** de *La gran evasión* **un clásico** cinematográfico con muchas mayúsculas. Cuatro décadas después, **está por ver si esta adaptación** a videojuego **puede correr la misma suerte.**

Por J. Ripoll



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 12+ (www.pegi.info)

Mínimo: PIII 650; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

La gran evasión es uno de esos títulos aquejados del síndrome Jekyll y Hyde. Hay en él mucho de juego inconformista, variado y original, pero todo ello queda oculto tras unas limitaciones técnicas que causan sonrojo. Una lástima, porque pudo haber sido la adaptación definitiva de una gran película.

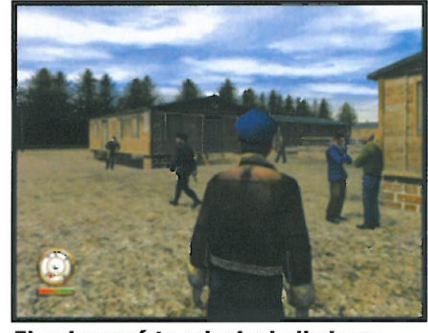
5

Lo reconozco, antes de que la instalación terminase, estaba ilusionado. No con los nervios que uno tiene ante esos juegos de relumbrón, pero sí con la ligera excitación de quien espera bastante de una compañía como Pivotal Games, autora de un juego de acción bélica de gran prestigio y no tan grandes ventas (*Conflict: Desert Storm*).

Con una uña a medio comer, el anuncio de "Instalación finalizada" dio paso al león de la Metro seguido del vídeo inicial del juego. Aparecían soldados alemanes, aviones británicos y campos de concentración de toda clase y condición. Pero antes de que semejante desfile terminase, todas mis expectativas ya se habían ido en fila de a uno hacia la cama. No exagero. Las primeras imágenes dejaban bien claro que el nivel técnico del juego iba a quedarse bajo tierra. Unos personajes que pedían a gritos una inyección de polígonos, rostros que eran (malas) caricaturas de sus originales cinematográficos y animaciones que despertaban nostalgia por el primer *Prince of Persia*. Aun así, en un acto de responsabilidad sin precedentes, decidí seguir adelante haciendo mío el tópico de que tal vez la belleza esté en el interior.

Marcando diferencias

Las 18 misiones del juego sirven para mitigar un poco las funestas impresiones iniciales. Al menos, el juego no cae en el error de *Prisoner of War*, donde la acción se centraba únicamente en las peripecias del prisionero que quiere escapar. De eso hay, sí, pero es una pequeña parte de la



El radar será tu principal aliado en varias misiones.


Algunas veces, ni el mejor disfraz te impedirá ser atrapado.


Mucho tendrás que correr durante el juego para conseguir escapar.


Las animaciones del personaje convierten algunas peleas en un mal chiste.

aventura. Aunque el juego se base en ejecutar un plan de fuga discreto y eficaz, los niveles y sus objetivos son lo suficientemente variados para que el aburrimiento no rinda visita antes de hora. A ello contribuye la posibilidad de recorrer algunos escenarios a pie y otros en moto, tanque, avioneta o a bordo de un tren. También convencen unos decorados que son notables reproducciones de las desiertas calles de una ciudad centroeuropea, de la montañosa frontera Suiza o de un hospital con alma de cementerio. Por suerte, en este juego uno sale del campo de concentración para no volver.

Entre el resto de características que salvan al juego del hundimiento debe destacarse la posibilidad de encarnar a tres personajes diferentes: Hilts (especialista en cerraduras), MacDonald (que sabe hablar alemán) y Hendley (artista del robo de carteras). Cada uno con sus mecánicas diferenciadas, pero todos bien conectados con una historia de la que uno podría haberse sentido actor principal.

Pequeño naufragio

Por desgracia, todas las buenas intenciones apuntadas en el anterior párrafo se ven ensombrecidas por defectos de primer nivel. La inteligencia artificial, importantísima en un título que hace bandera del sigilo, es muy deficiente. Los soldados alemanes sufren de miopía, hipermetropía y astigmatismo en grado casi terminal. Para colmo, escapar de ellos si (por alguna extraña casualidad) nos descubren, es facilísimo, ya que corren como tortugas borrachas. Olvídate, también, de liarte a tiros, ya que tanto en primera como en tercera persona acertar a un enemigo es más cuestión de fe que de puntería.

Los niveles y sus objetivos son lo suficientemente variados como para ahuyentar el aburrimiento

No hay más salida, pues, que pasar desapercibido. Para ello cuentas con la posibilidad de distraer o de que nos distraigan a los ya de por sí ausentes soldados alemanes. Se trata de un buen detalle pero que, como el resto de virtudes mencionadas, acaba sepultado por errores de bulto. Por ejemplo, el personaje tiende a atascarse en puntos del escenarios de los que sólo podrá salir reiniciando.

En fin, que tal cúmulo de pequeños desperfectos no lo salva del todo ni la presencia de una banda sonora inolvidable ni el esforzado trabajo en las voces de los actores. Tampoco lo consigue la presencia fantasmal de un Steve McQueen al que este juego rinde un involuntario homenaje, pues nunca antes quedó tan clara la distancia que hay entre un juego corriente y una película excepcional.

LA PELÍCULA



Tras el arrollador éxito de *Los siete magníficos*, John Sturges (director), Steve McQueen, James Coburn y Charles Bronson volvieron a unir sus fuerzas en la adaptación del libro de Paul Brickhill que narraba la huída real de un grupo de soldados británicos de uno de los campos de concentración más fortificados. Su estreno se saldó con taquillazos históricos, una nominación al Oscar, varias para los Globos de Oro y dio pie a numerosas películas que quisieron imitarla sin tanta fortuna. Allí están *Evasión o victoria* o *Los doce del patíbulo* entre otras.


Conducir la moto resulta tan atractivo como frustrante (por su dificultad).


Si vas agachado, es mucho más difícil que te descubran.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Pam Dev. • **EDITOR:** Wanadoo • **PRECIO:** 29,90 €

PRO BEACH SOCCER

El **césped brilla por su ausencia** y las flamantes **botas de tacos** se quedan **en la taquilla** antes de saltar al terreno de juego. Aquí hay **raperos**, *cheerleaders*, **palmeras**, **bikinis** de infarto y mucha, muchísima arena. Veamos si **también hay fútbol**.

Por D. Valverde

En 1992 se celebró en Will Rogers Beach (Los Ángeles, California) el primer torneo oficial de fútbol-playa. Dos años más tarde, esta divertida disciplina deportiva (creada curiosamente por un italiano que vivía en América) se convertía en la auténtica revelación de los deportes modernos con la disputa del primer mundial de la especialidad en las paradisíacas playas de Río de Janeiro. Ahora, en 2003, la fiebre de este peculiar fútbol sobre arena ha llegado hasta nuestros PC para intentar ofrecernos toda la espectacularidad que encierra este atractivo deporte. Y digo intentar, porque este juego se queda en simple (esforzado, incluso loable, si quieres) intento.





Cada jugador tiene sus propios rasgos distintivos.



¿La celebración de un gol o una escena de *En busca del fuego*?

El juego te permite elegir a una de las 32 selecciones mundiales de fútbol-playa y participar así en torneos que te llevarán a pisar la cuidada arena de Marsella, Los Ángeles, Bangkok o Río. El título de Wanadoo cuenta con la licencia oficial de la Beach Soccer Worldwide, y no te será difícil reconocer a algunos jugadores de la talla de Eric Cantona, Amarelle o Julio Salinas (aunque éste sólo se parece en el nombre) haciendo cabriolas con el balón bajo un sol de justicia.

El ritmo de juego y la lentísima velocidad de respuesta de los jugadores acaban exasperando

Tarjeta azul a la jugabilidad

El juego desprende un descarado tufillo arcade que no gustará a todo el mundo. Olvídate de una simulación realista de ese fútbol-playa que tantas veces has visto por la televisión, porque lo que ofrece el juego de Pam es poco más que un espejismo en pleno desierto: un repertorio de jugadas espectaculares en medio de un angustioso vacío jugable.

En este sentido, y aunque los controles son bastante intuitivos, desespera particularmente la lenta respuesta de los jugadores a tus órdenes. Da la sensación muy a menudo de que el juego se desarrolla casi al ralentí, como si la pesada arena, los constantes balones aéreos, los malabarismos, o la exagerada inercia de los jugadores fueran capaces de ralentizar su ritmo hasta límites exasperantes.

Por el contrario, los lanzamientos a puerta se producen a una velocidad totalmente desorbitada y a veces es totalmente imposible seguir la trayectoria del balón. Además, y por si esto fuera poco, la física de la pelota tampoco convence. La aparente facilidad con la que se pueden marcar goles mediante todo tipo de


Los comentaristas repiten las mismas frases una y otra vez.



Por cada remate o malabarismo, obtienes puntos de "gracia".


Eric Cantona, genio y figura.



Fútbol-playa y fuegos artificiales, la combinación perfecta.



Si tus jugadores acceden al estado de gracia, hacen cosas como ésta.

efectistas voleas o lejanos disparos acaba, paradójicamente, convirtiéndose en un lastre para la jugabilidad (los saques de esquina, por ejemplo, son gol casi seguro, da igual cómo los defiendas).

A veces la mejor táctica para marcar goles es coger el balón y conducirlo a la carrera hasta la portería. Cuando te acerques, basta con chutar cómodamente ante la nula eficacia de la inteligencia artificial de tus rivales. Así pues, la ingente dosis de desenfadado espectáculo que ofrece este *Pro Beach Soccer* fracasa con estrépito a la hora de intentar ocultar todas sus demás carencias jugables y técnicas. Una lástima.

Técnicamente mediocre

El juego de Wanadoo tampoco destaca en el apartado técnico. A pesar de que los jugadores presentan todo tipo de "looks" característicos muy peculiares (aunque repetitivos), las animaciones de éstos son demasiado rígidas y artificiales, y sólo algunas espectaculares piruetas en forma de volea o las "palomitas" de los cancerberos se salvan de la quema general. Sólo hay que observar el robótico baile de las *cheerleaders* en el descanso de los partidos para darse cuenta de que las animaciones no rayan a un gran nivel: parecen las Mama Chicho en su época de decadencia.

De igual forma, los modelados de los jugadores no pasan de correctos, y es en los primeros planos donde se puede apreciar que el nivel de detalle es ridículamente bajo. La arena del terreno de juego presenta detalles de notable factura técnica (como el rastro de las carreras de los jugadores o las salpicaduras de los porteros al atrapar un balón), pero en líneas generales está muy lejos de lucir un aspecto realmente creíble (por ejemplo, carece de volumen).

En definitiva, estamos ante lo que pudo ser y no fue. Un arcade que te obsequiará con algunas acciones espectaculares (como el apoteósico "estado de gracia" que se produce cuando un jugador completo acumula una serie de puntos) pero que te dejará frío si buscas algo más de profundidad de juego.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** MadCat Int. Software • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 47,95 €

Llega **otra dosis de simulación divina**. Aunque aquí no hay **ni vacas ni lobos ni tortugas**, sí te encontrarás con una **mecánica de premio y castigo** venidos de las alturas. **Ya puedes saludar a** *Heaven & Hell*, **un juego sencillo** no apto para carreras de fondo.



HEAVEN & HELL

Por X. Pita

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 800; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla · Voces

VEREDICTO

Una idea, la del sempiterno conflicto entre el Bien y el Mal, que ya suena a clásica. *Heaven & Hell* tiene maneras de título sencillote, sin más pretensiones que el sano y humorístico divertimento. Por desgracia, la mecánica no encaja del todo y el juego acaba por perderse en mares de repetición.

5,5

Desde que el mundo es mundo, dos fuerzas antagónicas rigen los destinos de la humanidad: la luz y las sombras, el bien y el mal, Caín y Abel. Peter Molyneux ya se inspiró en el más secular y universal de los conflictos para crear su obra maestra, *Black & White*, y alguno de sus juegos anteriores. *Heaven & Hell* es un juego de estrategia con moralina en la línea de los simuladores de Dios del gran Molyneux. El jugador se pone el disfraz de deidad fantástica y dirige los destinos de unos aldeanos más dados a holgazanear que a rendir culto a cualquier entidad superior.

Sencillez colorista

Eso sí, mientras los juegos de Molyneux tienen cierto tufillo a lección de ética o discurso moralista, MadCat ha maquillado este *Heaven & Hell* con dos colores muy diferentes: el del humor y el de la sencillez.

No hay en el juego lugar para las peripecias vanguardistas tipo *Black & White*, y ni falta que hace. Uno puede meterse de lleno en la acción y saberse al dedillo casi todas las funciones del juego tras dos o tres partidas. Ayuda un tutorial correcto, pero también la escasez de opciones o lo familiar de la interfaz. Es más, cualquier aficionado a la estrategia, y no hace falta ser jugador empedernido, puede habituarse perfectamente al sistema de control. Es lo de siempre: mapa a la izquierda, unidades seleccionadas en el medio y botones a la derecha para lanzar hechizos o realizar cualquier acción similar.



Los cultos malignos dan a las aldeas una atractiva estética.

La sencillez se repite en cuanto a mecánica de juego: dos campañas (una para el bien, otra para el mal) divididas en respectivas misiones. Cada una de ella comienza con una asignación de objetivos que pueden variar mientras transcurre la partida.

Esto es un simulador divino, así que no importa tanto la prosperidad de tu pueblo como la fidelidad a tu persona. Unas barras de estado sobre la cabeza de los aldeanos indican su nivel de obediencia. Haciendo buen uso de las habilidades de tu profeta (la versión en la tierra del Dios que gobierna en


Las barras de las cabezas de los ciudadanos indican su inclinación hacia el bien o el mal.

el cielo) deberás acumular el mayor número de fieles posibles.

Nada a lo lejos

Primero las buenas noticias: el juego divierte. Sí, su sencillez acaba por enganchar, da el pego visualmente y promete unas partidas multijugador (bando del bien versus bando del mal) tan amenas como concurridas (cuatro jugadores por bando).

Ahora las malas: como tantos otros juegos, *Heaven & Hell* pierde fuelle a medida que profundizas en su mecánica. El ansia de MadCat por crear un juego accesible acaba por pasar factura. Los objetivos de las misiones no dejan lugar para la sorpresa: elimina al profeta enemigo, recolecta una cantidad determinada de maná, convierte a equis aldeanos a tu fe. Poco más. Añádele a eso un número de unidades no muy elevado, capacidades mágicas de tus profetas limitadas y edificios con pocas funciones. Eso sin contar que en algunas de las misiones hemos rogado al cielo (al real, no al virtual) por un mágico incremento en la velocidad de partida. No suele ser muy estimulante recorrer un mapa de lado a lado acompañado de unidades tan rápidas como un caracol reumático.

Heaven & Hell pierde fuelle a medida que profundizas en su mecánica

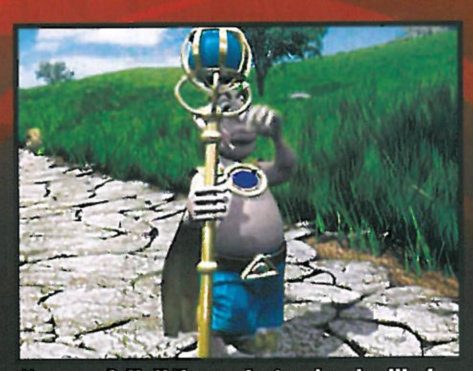
A *Heaven & Hell* le sucede lo que no debería pasarle a ningún título de este género: que sus posibilidades estratégicas se reducen casi hasta el cero absoluto. Las partidas, más que un desafío que te exige habilidad, acaban siendo una sucesión de movimientos mecánicos empleados una y otra vez hasta el infinito y más allá, y eso no lo compensa del todo el humor volcado en personajes y situaciones.

MadCat no ha sabido redondear del todo la jugada. Quizás puedas sentirte a gusto con este *Heaven & Hell* durante media docena de horas, y eso siendo optimista. Después de eso, la amnesia se hará un sitio en tu cerebro.



Milagros como el del arco iris sirven para convertir a los incrédulos.


Necesitarás un tipo de unidad determinada para trazar vías de comunicación.


***Heaven & Hell* tiene cierto aire de dibujo animado rico en humor.**


Algunos de los milagros lucen de maravilla en medio de la noche.



DIOS VUELVE A ESTAR CONTIGO

"Lo bueno de hacer secuelas es que puedes prescindir de lo malo y quedarte con lo bueno". La frase es de perogrullo, por mucho que la pronuncie uno de los desarrolladores más aclamados: Peter Molyneux. Aunque quizá sirva para resumir qué es lo que están haciendo en Lionhead con la segunda parte de *Black & White*. Porque sí, regresan los monos demoníacos y las vacas celestiales en esta nueva vuelta de tuerca al género de la simulación divina. Y según parece, ahora les irá la marcha más que nunca. Molyneux y compañía prometen una segunda parte repleta de acción, nuevos hechizos y guerra, sobre todo, mucha guerra. ¿Realidad o nueva dosis de humor? Lo sabremos en su momento. Una cosa segura: a nadie dejará indiferente.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Vis Entertainment • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

STATE OF EMERGENCY

El mundo está muy mal, pero dentro de poco estará incluso peor. En el futuro de *State of Emergency*, **la sociedad ha entrado en caos terminal**. Quienes **deben poner orden** son ***freakies*** de lomo y medio **cargados de armas** y malas intenciones. Sangre, histeria, **sed bienvenidos**.

Por J. Ripoll



Estar solo en el juego puede considerarse un milagro.

Es curioso lo de este juego. La versión para PlayStation 2 llegó rodeada de una expectación descomunal y se convirtió en un éxito de ventas durante sus primeras semanas. Más tarde acabó desfondándose y en poco tiempo nadie se acordaba de él. Las razones de semejante pinchazo parecían obvias: se trataba de un juego corto que se hacía eterno.

State of Emergency tiene dos modalidades de partida: Caos y Revolución. La primera consiste en conseguir el mayor número de puntos en un tiempo determinado mediante el asesinato selectivo y la destrucción masiva. La segunda va un paso más allá. Los objetivos a cumplir siguen siendo los mismos, pero esta vez toda acción está desarrollada bajo un inestable suelo argumental: estás contratado por los agentes Freedom y ellos te dicen qué maldad debes hacer.

Por las malas

Como buen juego de consola recién convertido, a medida que avanzas vas desbloqueando una serie de personajes (a elegir entre: el gordo rapero, el estudiante pródigo y Mister Esteroides 2003). Súmales los dos con los que puedes iniciar la partida, un mafioso de decimosegunda y una mujer con más cuero que un malo de *Mad Max*. Ellos correrán (nada de saltar o agacharse)



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 650; 128 MB de RAM

Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

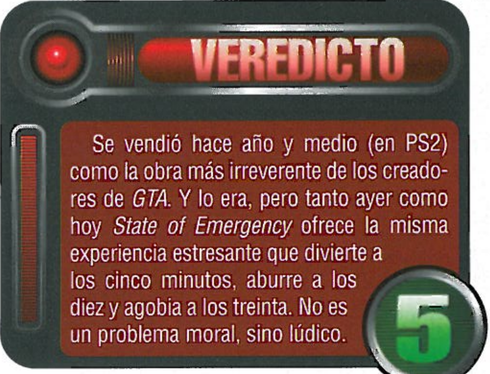
18+ www.pegi.info

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
4	4	4

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés



VEREDICTO

Se vendió hace año y medio (en PS2) como la obra más irreverente de los creadores de *GTA*. Y lo era, pero tanto ayer como hoy *State of Emergency* ofrece la misma experiencia estresante que divierte a los cinco minutos, aburre a los diez y agobia a los treinta. No es un problema moral, sino lúdico.

5



Rodarán cabezas. O eso debe pensar Mister Anfetaminas.

LA VIOLENCIA CONTINÚA



En Rockstar siguen empeñados en demostrarnos que la violencia virtual puede ser divertida. Su última locura, desarrollada en estos momentos por R8 Games (los autores de *Lemmings*), pretende ser la cara opuesta de los Juegos Olímpicos de Policías y Bomberos. Aquí son los convictos quienes compiten por medalla. ¿Las pruebas? Lanzamiento de testigos por el tejado, de cócteles Molotov por la ciudad, huida a México en tiempo récord o de la prisión con salto de muro inclusive.

Poco más se sabe del juego. Bueno, que de momento sólo se lanzará para PS2, pero con Rockstar las conversiones acaban llegando. Esperemos que la violencia no sea el único argumento del juego.





Para sumar puntos rápido, lo mejor es ir armado al final de una escalera mecánica.

por cuatro escenarios diferentes: un centro comercial, Chinatown, las oficinas de una gran corporación y el llamado Lado Este. Todos son de grandes dimensiones, no tienen pantallas de carga y son ricos en detalles. Hay tiendas, escaparates, bancos, árboles, contenedores... En definitiva, hay muchísimo material que destruir y, no sufras, que tendrás todo el arsenal que puedas imaginar.

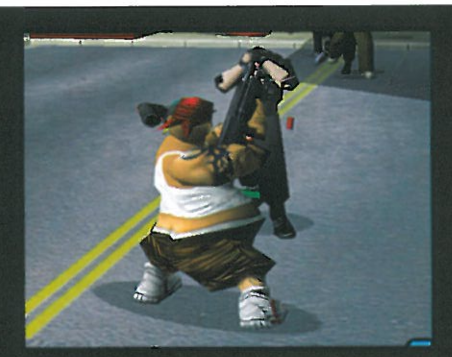
Por las malas

Como es costumbre en los títulos de la casa, el abanico de armas va desde un cuchillo de carnicero a lanzallamas o rifles de asalto M16 (con los que apuntar no es nada fácil). En total, más de 30 objetos susceptibles de ser utilizados contra las diferentes facciones de Capitol City. Desde la corporación (los malos oficiales, que visten uniforme) pasando por el movimiento de liberación (expertos en artes marciales) hasta llegar a las bandas callejeras que dan colorido a las pobladísimas calles de la ciudad.

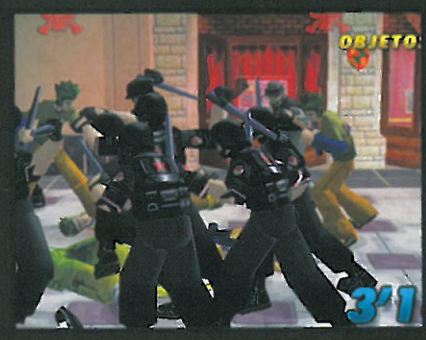
Personajes y objetos cuentan con un diseño poco realista, cercano al cómic, que ayuda a digerir algunas animaciones deficientes y, especialmente, a hacer más soportable la brutalidad de las partidas. Y es que *State of Emergency* podría ganarle el pulso a *Postal* o *Carmageddon* como cima de la incorrección y la amoralidad en un videojuego. Aunque de poco le sirve.

Nunca se había reproducido de forma tan real una situación masiva de caos

Durante los primeros instantes de la aventura, puede resultar gracioso ver a una multitud personalizada (unos roban, otros matan, el resto huye) que se dirige a no se sabe dónde. Entre ellos debes localizar a tus víctimas, algo nada difícil, ya que una flecha te indica su aparición. Puedes afrontar los retos solo o acompañado (se ofrece la atractiva posibilidad del multijugador para cuatro personas), pero lo que hacemos viene a ser siempre lo mismo, de ahí lo de juego corto que se hace largo. Tampoco ayuda nada que te rodeen todos esos personajes que no dejan de gritar en ningún momento. Por muy personalizado y variado que sea el comportamiento de esa multitud vociferante, la sensación que transmite es que todos están en pleno viaje hacia ninguna parte. Además, su presencia hace que el juego se haga más lento de lo que sería deseable en ordenadores potentes. Olvídate de la optimización de recursos que convertía *Vice City* en una gran experiencia. Olvídate también de su genial argumento, porque aquí sólo hay caos y anarquía, gritos y sangre. Un grado de incorrección política brutal que dará motivos para el debate. También para una tarde de risas con los colegas que acabará dando paso a un rosario de bostezos. Y es que toda la huella que acaba dejando este juego es la de un suave, pertinaz aburrimiento.



El combate con armas resulta todavía más incómodo que en *GTA*.



Si te quedas quieto, puede pasarte algo parecido a esto.



Gráficos correctos y explosiones de andar por casa, así es *SoE*.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Buka Entertainment • **EDITOR:** Puntosoft • **PRECIO:** 39,90 €

ECHELON: WIND WARRIORS

Por G. Masnou

Hace un par de años, Buka creó *Echelon*, un simulador de naves espaciales que no fue editado en nuestro país hasta hace unos meses. Por uno de aquellos azares del destino, **va a coincidir** en las tiendas **con su flamante expansión**.



Es sumamente fácil perderse en la inmensidad del mapa.

W*ind Warriors* pertenece a la estirpe de simuladores espaciales duros. No alcanza la complejidad de títulos como *Subculture* o *Deep Fighter*, pero familiarizarse con sus entresijos requiere varias horas de vuelo concienzudo. Superado este primer escollo, uno descubre un juego visualmente magnífico, con combates de fuste y unas misiones muy bien integradas en el contexto de simulación militar que transpira el juego.

A simple vista, este *Wind Warriors*, que no necesita del original para poder ser jugado, es idéntico a la primera entrega de la saga *Echelon*, en lo bueno y en lo malo. La dificultad sigue siendo demasiado alta, el sentido del humor demasiado tenue, las escenas renderizadas escasean, los paisajes se hacen repetitivos, la posibilidad de planificar las misiones brilla por su ausencia y la naturaleza lineal de todas las tareas arruina el factor sorpresa. Hay novedades, claro está, pero éstas son casi anecdóticas.

Cuestión de números

Una de las características más criticadas del original fue el sistema de control de los aviones de apoyo, calificado de poco eficaz y simplista. El nuevo sistema permite controlar al milímetro a los compañeros de escuadrón, unidades en tierra y estructuras antiaéreas que pueden apoyarte mediante sencillos mensajes por radio. Esta novedad añade una importante dosis táctica al desarrollo de las misiones. Otro aspecto modificado a conciencia es la opción multiusuario, que ahora incluye más numerosas y mejores modalidades de juego. Además de la posibilidad de establecer servidores dedicados, se incluyen nuevos mapas, varias modalidades de juego cooperativo y el tradicional y frenético deathmatch.

El lote de novedades lo completan 40 misiones de campaña, 250 tipos diferentes de vehículos y estructuras, 30 naves pilotables y nuevas y relucientes armas. Un bagaje más bien discreto si ya dispones de la primera entrega, aunque adecuado para los que planeen hacer su primera incursión en el subgénero de los simuladores espaciales.



Las explosiones resultan la mar de convincentes.



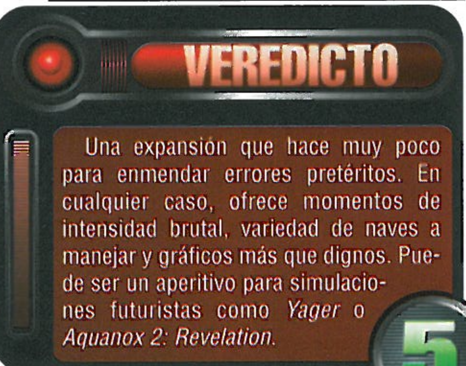
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 32 — Internet: 32

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: ✗



VEREDICTO

Una expansión que hace muy poco para enmendar errores pretéritos. En cualquier caso, ofrece momentos de intensidad brutal, variedad de naves a manejar y gráficos más que dignos. Puede ser un aperitivo para simulaciones futuristas como *Yager* o *Aquanox 2: Revelation*.

5



La peculiar física del juego complica el manejo de las naves.

BATTLEFIELD 1942
Secret Weapons of WWII

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Digital Illusions
EDITOR: Electronic Arts • **PRECIO:** 24,95 €

Los títulos **multijugador deberían valorarse** meses después de su lanzamiento, **visitando servidores** y cibersalas para comprobar si consiguieron o no sus objetivos. ***Battlefield 1942* sí ha cumplido** con el suyo: rivalizar con *Counter Strike*. **Ahora, se expande** para superarlo.

Por J.Ripoll



A bordo del Horten, puedes llegar a sentirte el rey del mambo.



Proteger la bandera ya no es la única tarea del juego.

A estas alturas, más de un año después de su lanzamiento, ya queda más que claro que *Battlefiled 1942* es, ante todo, un excelente producto multijugador. Por eso, hay que valorar esta expansión como lo que es: el pretexto para dedicar otro buen puñado de horas a jugar on line. Poco importa que los gráficos (para bien y para mal) apenas cambien con respecto al original. El juego sigue pidiendo un ordenador potente y una conexión veloz, pero sus requisitos parecen ahora un poco menos restrictivos.

Superados los escasos motivos para el desencanto, este juego es oro puro. Está a la altura de lo que se esperaba y demuestra que una expansión oficial puede superar los ya magníficos resultados de modificaciones amateur como *Galactic Quest*.

Camino de Hiroshima

Gastados los cromos de Normandía o Guadalcanal, los diseñadores han optado por sumergirnos en la cara oculta de la guerra: la carrera armamentística entre británicos, norteamericanos y alemanes. Esta ambientación sirve para marcar un punto de inflexión en lo que venía siendo la mecánica de las partidas. En seis de los ocho nuevos niveles se han incorporado objetivos poco habituales, como bombardear bases secretas o salvaguardar hangares.

Para ello, dispones de un nuevo arsenal. Los ingenieros aliados tienen un subfusil letal en distancias cortas, los alemanes, en su lugar, disponen de un aparatoso Mauser K98. Nuevos rifles con mirilla telescópica o con silenciador forman parte del lote de siete armas de nuevo cuño, un buen complemento para el plato fuerte de la expansión: los vehículos. Estos últimos son 16, con mención especial para los anfibios (Goblin y Natter) y la que lleva camino de convertirse en la incorporación más popular: el Horten Ho229, primer avión espía capaz de disparar cuatro misiles a la vez.

El diseño de niveles también está a la altura. Los hay de día, de noche, con nieve, con arena, con puentes rotos, con dos islas y muchas bases por conquistar. Nada nuevo, sólo mejor. Apuntan a clásicos los de Hellendoorn o la base de Telemark, un par de postales bélicas que se irán reproduciendo en miles de ordenadores. *Secret Weapons of WWII* confirma lo que ya intuíamos: el reinado de *Battlefield 1942* sólo acaba de empezar.



VEREDICTO

La anterior expansión de *Battlefield 1942*, *Road to Rome*, no aportó ninguna novedad relevante. Por suerte, *Secret Weapons of WWII* sí garantiza variaciones estratégicas en los combates y situaciones de juego nuevas. Imprescindible para amantes del original y muy recomendable para recién llegados.

8,5



Esta expansión incluye un buen número de vehículos y armas nuevas.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Hoy como ayer

Escribo esta columna el día de mi cumpleaños. ¿Cuántos cumplo? Muchos. Demasiados. Los suficientes para que la gente se harte de decirme "ya no eres un chaval" o "hay que ver cómo has crecido". Así es la vida: las cosas cambian. Ojalá uno fuese héroe de videojuego: ellos no cambian.

No sé cuántos juegos en primera persona habrás llegado a probar, pero el que hoy sopla velas lleva cientos a sus espaldas, y no veas cómo le cuesta acordarse de un solo título en el que el personaje que inicia la aventura sea sustancialmente diferente al que la termina. Es decir, recordar el nombre de un juego que cumpla con las leyes más básicas de la dramaturgia: el héroe debe evolucionar.

En muy pocos juegos de acción el héroe evoluciona a medida que va superando niveles

Desde la llegada de *Doom*, el jugador veía recompensados sus éxitos con mejores y más potentes armas que le permitían enfrentarse a mayores y más temibles monstruos. Esta forma de diseño tiene su punto culminante con *Half Life*. Pero debe haber, y hay, alternativas a esa espiral armamentística. La primera la encontramos en los juegos de rol. En ellos, el personaje no sólo modifica su expresión (rostro), también aumenta de nivel y mejora sus habilidades. *Deus Ex* o *System Shock* tomaron prestada esa característica, y muy bien que les fue. Así pues, no hay razón para que otros títulos no se animen y abandonen el recurso fácil de: te regalamos un rifle de plasma al pasar el nivel cinco y con él podrás terminar el nivel seis.

Ojalá no nos queden muchas velas que soplar hasta que ese juego llegue a nuestros ordenadores. De momento, toca soplar y pedir un deseo. El año que viene te diré si se ha visto cumplido. ■

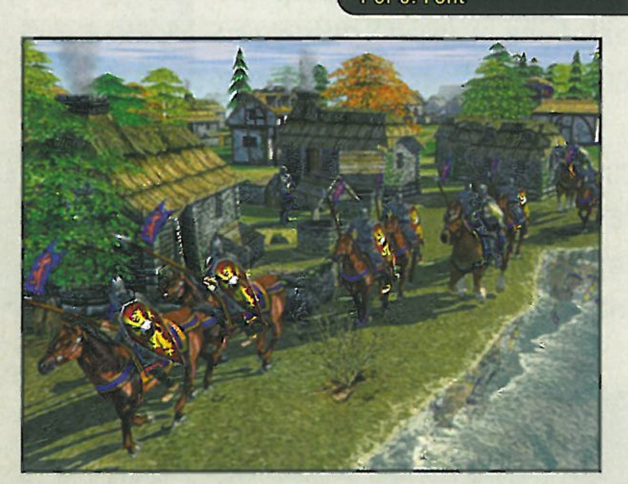


jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font



Como la vida misma

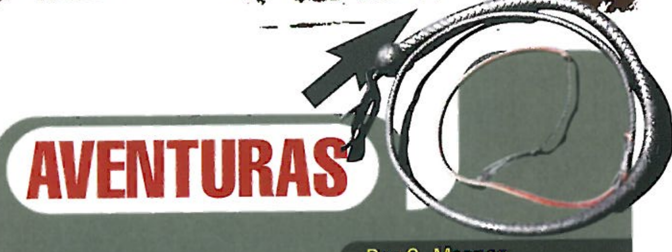
Historia y estrategia en tiempo real suelen ir de la mano casi desde los orígenes del género. Algunos juegos, como *Empire Earth*, intentan recrear el desarrollo de las civilizaciones humanas casi desde el principio y se extienden en algunos casos incluso a futuros lejanos. Otros, como las varias entregas de *Age of Empires* o *Cossacks*, se conforman con recrear alguno de los capítulos. El próximo hito en lo que a historia de las civilizaciones hecha estrategia se refiere va a ser *Empires: Los albores de la Era Moderna*, juego de Stainless Steel Studios.

El título abarcará un largo periodo, desde la Edad Media hasta la Segunda Guerra Mundial. Puede sorprender en varios aspectos, pero el más llamativo es que los desarrolladores van a prescindir de unidades de alto poder devastador y apostarán por un sobrio realismo bélico. En el juego intervendrán siete civilizaciones totalmente diferenciadas y podrá accederse a tres campañas basadas en personajes históricos: el rey Ricardo Corazón de León, el almirante Yi (personaje que defendió Corea de la invasión japonesa en el siglo XVI) y el general norteamericano George Patton, pieza clave en la caída del Tercer Reich.

El próximo hito en lo que a historia de las civilizaciones hecha estrategia se refiere va a ser Empires: Los albores de la Era Moderna

Además, otra novedad es la apuesta por captar jugadores de diferentes estilos a través de dos modos muy diferenciados: uno centrado en la acumulación de recursos y la construcción de edificios y otro mucho más centrado en la acción inmediata. En fin, que el juego se propone satisfacer por igual a las dos grandes facciones de la estrategia en tiempo real moderna: los seguidores de la fórmula clásica y los que prefieren *Warcraft 3*. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Perspectiva inmóvil

No es ningún secreto: el 90% de las aventuras en primera persona que se editan son productos de calidad más bien dudosa. Se trata de una fórmula que conoció días mejores, pero el caso es que siguen editándose, por mucho que la prensa especializada e incluso el público empiecen a darles la espalda. Ya resulta raro que la industria siga apostando por este subgénero, pero lo es más aún que las compañías de desarrollo insistan en tropezar una y otra vez con la misma piedra, calcando sin descanso patrones presididos por la mediocridad e ignorando la senda marcada por las obras maestras aparecidas a lo largo de los 90. Títulos como *Normality*, *Rise of the Dragon*, *Mission Critical* y especialmente algunas de las entregas de la saga *Tex Murphy* demostraron que el género podía alcanzar notables resultados creativos con guiones absorbentes, entornos altamente interactivos y puzzles originales.

Por suerte, sigue habiendo desarrolladores dispuestos a mover pieza en el género de aventuras en primera persona

Es decir, que existen buenos referentes y que es posible obtener resultados dignos, pero la mayoría de estudios se conforman con rutinas de saldo y se instalan en un desconcertante inmovilismo. Por suerte, sigue habiendo creadores dispuestos a mover pieza, aunque sea a costa de asumir algún que otro riesgo comercial. Es el caso de Aaron Conners y Jonathan Boakes, que siguen buscando financiación adecuada para sacar a la luz una nueva entrega de sus respectivas (y respetadas) sagas, *Tex Murphy* y *Dark Fall*. Esperemos que lo consigan y sean capaces de empaquetar ejemplos fidedignos de lo que deberían ser, y casi nunca llegan a ser, los juegos de aventuras en primera persona. ■



gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra

¿Dónde estará mi licencia?

Pues sí, andamos buscándola como Manolo Escobar buscaba su carro, porque ya está confirmado: EA ya no cuenta con la licencia oficial de la FIA para realizar más juegos de Fórmula 1. De ahí que la última entrega haya sido un recopilatorio de las cuatro temporadas anteriores.

Sony se ha quedado con los derechos en exclusiva para su PS2. Si no llega a un acuerdo para su uso en compatibles, los jugadores de PC nos vamos a quedar una buena temporada sin simulaciones de la competición reina de la velocidad. Y qué pérdida, porque los *Formula One* que salen en la consola no le llegan a la suela al fantástico simulador de Image Space Inc.

Uno de los pocos juegos de carreras con licencia oficial que van a llegar a PC es Indycar Series, de Codemasters

Otro tanto cabe decir del mundial de rallies. Nuevamente es la plataforma de Sony la beneficiada con sus *WRC*. Ni siquiera el fuerte tirón de ventas de *Rally Championship* y *Colin McRae Rally* han conseguido que podamos disfrutar de los tramos y pruebas del calendario oficial en compatibles.

Otro histórico, *Nascar Racing*, se despidió en su edición 2003 de una década prodigiosa de juegos. Vivendi no volverá a producir este juego, de escasa aceptación fuera de Estados Unidos, y es que no podía igualar la oferta de EA, que ahora potenciará sus *Nascar Thunder*, eminentemente de consola.

Uno de los pocos que se ha salvado de la quema es el *IndyCar Series* de Codemasters, cuyo lanzamiento se ha retrasado debido a problemas de licencia pero que finalmente sí va a llegar a nuestros discos duros.

Menos mal que la compañía española Dorna ha ofrecido los derechos de la competición de *MotoGP* a THQ. Si no, pronto nos veríamos sólo con *Racing Simulation 3* y similares, buenos juegos que piden a gritos mods y texturas que recreen una auténtica temporada. ■



aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por D. Valverde



La arrogancia de un genio

Desde hace algún tiempo, sufro una extraña alteración motivada, en parte, por la nostalgia. Yo lo llamo "Ritmanitis aguda", y los síntomas son tan variopintos y cambiantes que se hace tremendamente difícil encontrar una vacuna efectiva. Tal vez sea una señal inequívoca de que me hago mayor, o quizás no sea más que un efecto colateral del asfixiante calor del verano, pero lo cierto es que cada año se repite la misma historia.

Cuando ante mí desfilan los primeros avances o los flamantes pantallazos del nuevo *FIFA* de turno, siempre hay una parte de mi psique que retrocede involuntariamente allá donde empezó todo. Puro instinto, supongo. Pura nostalgia enlatada. Me invaden las mágicas imágenes y los inimitables sprites de aquel *Match Day* (1986, Ocean) del visionario John Ritman *(Head Over Heels, Batman)*, aquel controvertido genio de la programación que llegó a afirmar alegremente, en medio de una feria de Londres, que su juego sería veinte veces mejor que el que se estaba mostrando en las pantallas de aquel recinto. El dueño de Ocean, David Ward, que estaba de pie junto a Ritman, tomó buena nota y le ofreció al gurú un suculento contrato por los derechos de la saga *Match Day*. Así empezó todo.

Al ver las nuevas imágenes del FIFA del año en curso, mi mente vuelve al principio de todo: John Ritman

Aunque ni el primero ni el segundo vieron la luz en PC, sirvieron de clara fuente de inspiración para muchos de los simuladores posteriores. ¿Su secreto? Flexibilidad, sencillez, posibilidades de juego, barras de potencia de pase y disparo, una vista lateral que facilitaba el seguimiento de la acción, y claro está, el toque genial de Ritman. ¿Por qué cada año me pasa esto? ■

d.valverde@ixo.es



ROL

Por J.J. Cid

Y Lucas conoció el rol

Fundido en negro. Empiezan los primeros acordes de la fanfarria del omnipresente Wiliams. El logotipo más famoso de la galaxia aparece súbitamente y se aleja dejando como estela un discurso cuyas primeras palabras son del todo inconfundibles.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... Si me diesen un euro por cada vez que he escuchado esta frase, tal vez hoy escribiría esta columna desde un hotel de lujo en Polinesia. Lo reconozco, me acerco bastante al prototipo de freak seguidor de *Star Wars*. Sin disfraces ni atrezos, pero con impaciencia freak, espero ansioso los juegos que funden dos de los hobbies que más horas le han sisado a mi formación académica: rol y *Star Wars*.

Pronto disfrutaremos dos nuevas propuestas que llevan el rol a la saga Star Wars

Han tenido que pasar decenas de juegos basados en la galaxia lejana para que alguien en el rancho Skywalker se acordase de nuestro género. Un universo tan detallado, rico y definido como el de *Star Wars* pedía a gritos un juego de rol basado en sus mundos. Pronto disfrutaremos de dos propuestas para una nueva esperanza. ¿Qué seguidor de *Star Wars* podrá resistirse a adoptar el rol de un habitante de este universo?

Una noticia buena y otra mala acompañan a estos dos títulos. La mala hace referencia a *Star Wars: Galaxies*. Parece que el juego puede morir de ambición. La primera toma de contacto no ha sido del todo satisfactoria y queda por ver si sus errores pueden ser solucionables a golpe de parche. La buena noticia tiene que ver con *Knights of the Old Republic*. Todo indica que el juego de BioWare va a ser excepcional, lo más parecido a ese juego soñado desde tiempos inmemoriales por los locos de la saga galáctica. ■

jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

Con otros aires

Los creadores de software son muy conscientes de que el sueño de surcar los cielos ha estado arraigado en la mente de los seres humanos desde tiempo inmemorial. Por este motivo, las compañías productoras se han interesado siempre por este género y los aficionados hemos podido disfrutar hasta ahora de una reconfortante continuidad en el lanzamiento de nuevos simuladores.

Con juegos como Energy Airforce, los simuladores inician su migración hacia las videoconsolas

Sin embargo, también es cierto que, hoy más que nunca, los productores buscan rentabilizar fácilmente sus inversiones y que esto choca frontalmente con la filosofía de desarrollo de una buena simulación. Tal vez por ello, los simuladores de vuelo están dando los primeros pasos de una migración progresiva a otras plataformas de entretenimiento electrónico.

Nadie puede negar que los juegos para consolas constituyen actualmente el mercado de entretenimiento electrónico más importante. Con el incremento en prestaciones de las consolas de última generación, no es de extrañar que las grandes multinacionales traten de sondear a los compradores ofreciéndoles algunos simuladores. Así, tenemos títulos como *Ace Combat: Trueno de Acero* de Namco y *Energy Airforce* de Taito, ambos para PlayStation 2. Incluso se rumorea que Microsoft está preparando el lanzamiento de un derivado de *Combat Flight Simulator* para su consola Xbox.

Aunque estos simuladores presentan algunas facetas interesantes, como unos estupendos gráficos y la posibilidad de usar periféricos de realidad virtual como el PUD-J5A, las limitaciones tecnológicas de las consolas hacen necesario que se limiten los modelos físicos al más puro arcade. Es decir, que la simulación de vuelo genuina sigue siendo, hoy por hoy, cosa de PC y no parece que eso vaya a cambiar a corto plazo. ■

magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

Maldita torre de Babel

Los más impacientes disfrutamos desde mediados de julio de una versión importada de *Star Wars: Galaxies: An Empire Divided*. Hace tiempo que la comunidad de jugadores españoles eligió como servidor principal Radiant, y muchos de ellos se han instalado en el planeta Tatooine. Incluso Sony declaró, de forma no oficial, que Radiant pasaba a ser el servidor de los jugadores de habla hispana.

El uso del español en algunos de los servidores de Star Wars: Galaxies ha acabado siendo fuente de polémica

Lo que nadie esperaba es que este anuncio acabase siendo motivo de polémica. El español es el idioma más común en las ciudades del Tatooine virtual, y eso ha provocado protestas entre los jugadores de habla inglesa, que lo consideran una falta de respeto. Algunos de ellos, tras repartir insultos a diestro y siniestro, han abandonado el servidor. Otros, más conciliadores, aunque sea por interés, incluso hacen el esfuerzo de anunciar sus objetos en venta en los dos idiomas.

Tampoco todos los jugadores españoles han sabido estar a la altura de las circunstancias. La actitud de los que se ríen groseramente de los que no hablan español contrasta notablemente con la de otros (mejor educados o más políglotas) que hablan en inglés en la ventana de chat principal pensando que es lo más apropiado.

En mi humilde opinión, *Galaxies* debería ser un reflejo de lo que sucede en la vida real y en las mismas películas de *La Guerra de las Galaxias*, en las que todo el mundo habla la lengua que quiera aún a riesgo de no ser comprendido. Aquellos que quieran comunicarse seguro que encuentran un idioma para hacerlo, pero jamás se debe caer en la falta de respeto y la intolerancia. A ver si la consideración y respeto que Sony ha mostrado a la comunidad hispana va a acabar siendo la manzana de la discordia. ■



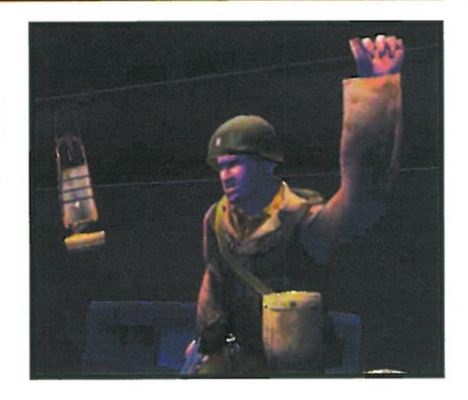
s.sanchez@ixo.es

Sabes de sobra **que barato no tiene por qué ser** sinónimo de **mediocre**. Cuando decimos que un juego es una oportunidad, es porque **garantiza unas cuantas horas de diversión** genuina a un precio razonable. Así que **no dudes en sumergirte en** las procelosas aguas de **la línea económica**.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - DELUXE EDITION


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 2015 Inc.
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 49,95 €

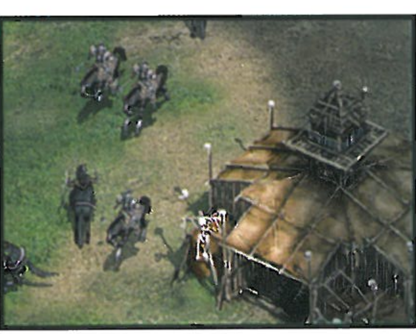


Uno de los mejores juegos de acción del pasado año en edición de lujo a precio no del todo económico, aunque tampoco desproporcionado teniendo en cuenta su contenido. Además del juego tal y como se editó en enero de 2002, incluye la expansión *Spearhead*, que lo mejora en muchos aspectos (incluidos gráficos e inteligencia artificial) y le añade tres nuevas misiones individuales y 12 nuevos mapas multijugador. Pese al tiempo transcurrido desde su lanzamiento, *Medal of Honor* sigue siendo un producto muy competitivo en el terreno de la acción bélica. En especial, no puedes perderte la extraordinaria misión de desembarco en la playa de Omaha, una de las más convincentes reproducciones de una acción bélica que jamás desfilaron por un PC.

PACK MULTIESTRATEGIA


FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 19,95 €





Un ofertón, sin duda. Tres juegos de estrategia con su fundamento y su intríngulis (y además, bastante recientes) por menos de 20 euros. El mejor del lote es, sin duda, *Imperivm: La guerra de las Galias* (notable ETR desarrollado por Haemimont Games), pero los muy correctos *Real War* y *Tzar* no le van muy a la zaga. En estos juegos te sumerges, respectivamente, en la ascensión de un joven caudillo galo, en un conflicto contemporáneo a muy gran escala (aunque, eso sí, en 2D) y en la convulsa Edad Media al frente de una civilización. Aunque ninguno de ellos es el paradigma del realismo, todos ofrecen estrategia completa y dinámica para ir acumulando diversión más de un día, más de dos y más de tres.

ZOO TYCOON COMPLETE COLLECTION

El juego de construcción y gestión zoológica más sus expansiones (*Marine Mania* y *Dinosaur Digs*) en una edición para coleccionistas compulsivos de fauna jurásica y juegos tycoon.
Género: Estrategia · Precio: 49,99 €

IMPERIVM

El juego original (*Imperivm: La guerra de las Galias*) más la campaña de expansión situada en las tierras de Dacia a un precio más competitivo que nunca.
Género: Estrategia · Precio: 9,95 €

EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA

Tras *Caesar* y *Faraón*, llega este juego de gestión, combate y expansión civilizadora ambientado en la antigua China, su filosofía, sus tradiciones y su historia.
Género: Estrategia · Precio: 14,99 €

ALIENS VS PREDATOR 2

Un juego que viene a ofrecer tres experiencias en una, tantas como facciones puedes elegir a la hora de jugarlo. Infiltración, trabajo en equipo o fuerza bruta, tú eliges.
Género: Acción · Precio: 14,99 €

LOS SECRETOS DE ALAMUT

Género: Aventuras · Precio: 12 €

MORTYR

Género: Acción · Precio: 9,95 €

LOUVRE

Género: Aventuras · Precio: 12 €

NEW YORK RACE

Género: Carreras · Precio: 12 €

CASANOVA

Género: Aventuras · Precio: 12 €

ARABIAN NIGHTS

Género: Aventuras · Precio: 12 €

PILGRIM

Género: Aventuras · Precio: 12 €

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rebel Act Studios
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €

Blade llega puntual a su cita con las rebajas de fin de verano. No dudes que despedir los calores con esta carnicería bárbara desarrollada en España (el canto del cisne de Rebel Act Studios) puede ser una muy buena opción. Fue nuestro juego de portada en febrero de 2001, cuando Game Live daba sus primeros pasos, y lo cierto es que no ha perdido ni un ápice de su crudo encanto pese a lo mucho que ha llovido. Ofrece un tipo de acción directo a la yugular, con espectaculares combates de arma blanca, gráficos detallados, niveles trufados de enemigos, efectos deslumbrantes e imaginación... Vamos, que ofrece mucho, y casi todo bueno. Un festín de acción bárbara cuyo único problema relevante es el excesivo nivel de dificultad, aunque ya sabes que en este vida casi todo acaba siendo cuestión de echarle paciencia y poner interés.



NO ONE LIVES FOREVER 2

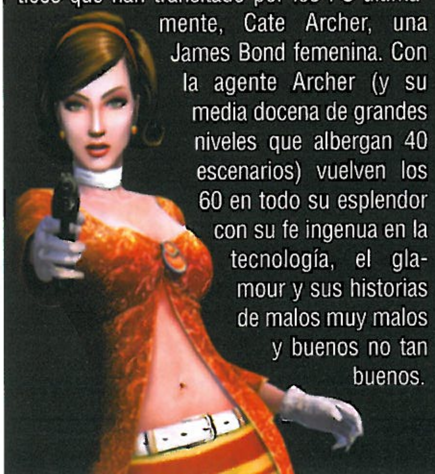


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith Productions
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,99 €



Uno de los tres juegos que han ocupado este año nuestro podio del género de acción (ver número especial de agosto). No se trata de una receta milagrosa, pero sí que tiene todo lo que hay que tener. El equilibrio entre la acción pura y la necesidad de devanarse un poco los sesos es perfecto. Además, lo protagoniza uno de los personajes más carismáticos que han transitado por los PC últimamente, Cate Archer, una James Bond femenina. Con la agente Archer (y su media docena de grandes niveles que albergan 40 escenarios) vuelven los 60 en todo su esplendor con su fe ingenua en la tecnología, el glamour y sus historias de malos muy malos y buenos no tan buenos.



THE THING



FICHA

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Computer ArtWorks
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,99 €





Hace algo menos de un año, *The Thing* revitalizó de forma decisiva un subgénero que parecía haber entrado en vía muerta: el de las aventuras de terror y supervivencia. En este juego de tensa atmósfera cinematográfica no hay nada superfluo. Todo encaja perfectamente y contribuye a la plena inmersión en la historia y el ritmo vertiginoso al que se desarrolla. Estás perdido en el Ártico, te acecha una poderosa criatura capaz de adoptar cualquier tipo de forma y ni siquiera puedes confiar en los miembros de tu equipo: cualquiera de ellos puede ser, en realidad, La Cosa. Por si fuera poco, los continuos sustos y el clima de angustia permanente hacen que tus hombres se sitúen con frecuencia al borde de la locura. Una experiencia completa, absorbente y muy original, el tipo de adaptación que sin duda merecía la película de John Carpenter en que se inspira el juego.

WARCRAFT III The Frozen Throne (Parte 1)

La nueva expansión de Warcraft III ofrece tanta sustancia lúdica que nos hemos visto obligados a dividirla en dos partes. En este número, te ofrecemos una descripción detallada de los pasos a seguir en la campaña de los centinelas. El resto, en cuanto repongamos fuerzas.

CAMPAÑA 1 EL TERROR DE LAS MAREAS (CENTINELAS)

CAPÍTULO 1 EL LEVANTAMIENTO DE LOS NAGA

- **Unidades disponibles:** Arqueras, dríadas, cazadora (Naisha).
- **Héroes:** Guardiana (Maiev Shadowsong).
- **Objetos especiales:** Anillo de araña, tomo de inteligencia, tomo de agilidad, tomo de fuerza.
- **Misión principal:** El rastro del demonio (sigue el Rastro de Illidan, Maiev debe sobrevivir).
- **Conquistas opcionales:** Bestia enfurecida, buscar y rescatar prisioneros.

RECOMENDACIONES

Esta es una sencilla misión de calentamiento. Hay dos objetivos obligatorios (seguir el sendero de Illidan y salvar los barcos) y dos opcionales. La zona está repleta de runas de maná (te recargarán unos 150 puntos), así que no tengas miedo de utilizar los poderes especiales de la Guardiana (el abanico de cuchillas cuando estés rodeado por más de dos o tres enemigos y el teletransporte para descubrir zonas inaccesibles).

Cuando dispongas de un número considerable de unidades (más de ocho), es útil dividirlas en dos grupos equilibrados, por ejemplo, cazadoras y guardiana en uno y arqueras y dríadas en el otro. Utiliza las runas sabiamente, no las malgastes si tu energía o maná están cerca de los niveles máximos. Trata también de evitar muertes innecesarias, porque el último enfrentamiento exige efectivos poderosos.



PASO A PASO

1 Destruye la puerta élfica y encontrarás un pueblo ardiendo. Dirige a Maiev hasta la zona norte del pueblo y llévala hasta el segundo portón. Utiliza el teletransporte para ir hasta la isla del este. Aquí encontrarás una runa de maná y un tomo de inteligencia. Mata a los mur'guls. Si sigues hacia las islas del sur, podrás hacerte con un anillo de protección (+1) y una runa de gran curación.

2 Vuelve al poblado en llamas y dirígete hacia el oeste. Acaba con todos los furbolgs víctimas de la maldición y localiza detrás de una estatua un anillo de jade. Dirígete hacia el sudoeste y utiliza el abanico de cuchillas de Maiev para acabar con la emboscada de los sátiros enviados por Illidan. Mantén a tus unidades cohesionadas.

3 Sigue hacia el norte. Unas arqueras y una dríada te informarán que un berserk está arrasando con todo. Coge a todas tus unidades y sigue al berserk, esquiva a los mur'guls si puedes y atraviesa la puerta para toparte con la criatura, que escapará para traer más refuerzos. Utiliza tus arqueras para acabar con las dos bestias, usa la invisibilidad de tus cazadoras para sorprender a la bestia, y teletransporta a Maiev justo detrás de la criatura para atacarla desde su retaguardia.



4 Obtendrás un tomo de agilidad por eliminar a la criatura y runas de maná y energía por destruir algunos edificios. Desplázate hacia el norte, donde se encuentra la bruja naga. Acaba con las sirenas y los reafirmadores y busca por la ciudad un tomo de inteligencia +2. Utiliza el teletransporte de la guardiana para llegar a la isla del este y conseguir el tomo de fuerza y una runa de maná. Ve en dirección oeste hasta la fuente de salud y llena la barra de energía de tus unidades.

5 Teletransporta a la guardiana hasta las cascadas elevadas del oeste y acaba con las arañas escupidoras para conseguir el anillo de araña. Avanza hacia el norte y acaba con los mur'guls salvajes que acechan en el río. Rescata a los prisioneros de los sátiros, únelos a tu formación y vuelve (si es necesario) a la fuente de salud. Dirígete al noreste y destruye la puerta demoníaca.

6 Para finalizar la misión principal, tendrás que salvar al menos dos barcos de las garras de los naga. Si has aumentado los poderes de tu héroe lo suficiente (cogiendo todos los objetos del camino), te bastará con centrar tus ataques contra los naga enfrascados en la destrucción de los barcos. Una vez los navíos estén a salvo, puedes encargarte de dar buena cuenta de todos los enemigos que queden en la zona.

CAPÍTULO 2
LAS ISLAS ABRUPTAS

- **Edificios disponibles:** Ancestro de guerra, ancestro protector, ancestro prodigioso, ancestro de la sabiduría, árbol de las edades, árbol de vida, sala de los cazadores, pozo lunar, mina de oro entramada.
- **Unidades disponibles:** Arqueras, dríadas, cazadora, druida de la zarpa, wisps, barco de transporte, fragata, tirador de sables.
- **Héroes:** Guardiana (Maiev Shadowsong).
- **Objetos especiales:** Talismán de vitalidad, colgante de energía, pergamino de curación, zarpas de ataque +6, artefacto esqueleto, toga de los magos.
- **Misión principal:** Localizar a Illidan, matar a los guardianes naga.
- **Conquistas opcionales:** Acallar a los fantasmas.

RECOMENDACIONES

Un capítulo mucho más clásico en su desarrollo. No hay tiempo límite, así que tendrás libertad para construir edificios, investigar y crear nuevas unidades a tu antojo. Crea una defensa poderosa del poblado con algunos ancestros. El escenario es rico en recursos y en objetos especiales, así que no es una mala idea explorarlo por completo.

Cuando tengas un ejército poderoso y equilibrado, lánzate a la conquista de las bases enemigas. Los ataques de nuestros rivales vendrán del oeste y del norte, así que hay que estar preparados para repelerlos.

PASO A PASO

1 Es una buena idea que empieces construyendo un par de ancestros de guerra más para aumentar la velocidad en la creación de unidades, un ancestro de la sabiduría para crear dríadas y druidas de la zarpa, y de seis



a ocho ancestros protectores que te servirán para proteger la base.

2 Ahora empieza a investigar todo lo que tus recursos te permitan, pero sobre todo asegúrate de que transformas tu árbol de la vida en un árbol de las edades. Produce arqueras, cazadoras y tiradores de sable hasta formar un grupo sólido (como mínimo, de seis a siete arqueras, cuatro o cinco cazadoras, y unos tres tiradores). Antes de partir a explorar el mapa, es conveniente dejar en el poblado un segundo grupo de arqueras y cazadoras para defender nuestra base.

3 Limpia el sur del poblado de mur'guls y gambas makrura, en pleno campamento goblin, y obtén una maza de fuerza, un pergamino de curación y el báculo de negación en el mercado goblin. Acaba con los gigantes marinos del oeste del poblado y teletransporta a Maiev al interior de la cascada. Obtendrás una runa de maná y un colgante de energía.

4 Continúa con tu grupo de exploración hasta el noroeste del poblado para encontrarte con el orco ermitaño Drak'thul, que te ofrecerá una misión secundaria. Deshazte de los gigantes marinos del oeste de la casa del ermitaño y encontrarás unos tótems de curación. Construye otro árbol de vida. Una vez explorada toda la isla, debes dirigirte al sur de tu base para llegar hasta las dos fragatas que te esperan en la costa.



5 Dirígete hacia la isla del sur y acaba con la tortuga gigante. Avanza hacia el oeste y llegarás hasta la isla de la guarida de la hidra. Acaba con ella y con las hidras pequeñas y el talismán de vitalidad será tuyo. Ahora dirige tus embarcaciones hacia el norte y te toparás con más tortugas. Destruye las cajas de huevos y conseguirás 500 monedas de oro. Dirígete al norte y desembarca en el poblado naga. Redúcelo a escombros.

6 Contrata una fragata más, llénala de efectivos variados y envíala junto a las otras dos a lo que queda del poblado naga. Desplaza a tus efectivos por tierra hacia el norte y acaba con los acechadores de la jungla para conseguir las zarpas de ataque +6. Monta a tus efectivos en las fragatas y zarpa hacia las tierras del este, donde arranca la búsqueda de los tres pozos de Drak'thul. Allí librarás una batalla con los fantasmas de los orcos de los clanes Stormreaver y Blackrock.

7 Una vez vencidos y destruidos sus pozos, hazte con el artefacto esqueleto. A continuación, entrégaselo al orco ermitaño, que te

obsequiará con la toga de los magos. A continuación, dirige tus embarcaciones hacia la esquina noroeste del mapeado para desembarcar en los terrenos de la biblioteca de Izal-Shura. Deshazte de los débiles Makrura de la zona norte y hallarás varios pergaminos (Protección y Reabastecimiento simple), y haz lo propio con los que se encuentran en el sur, donde hallarás una piedra de maná.

8 Hay algunos tomos de inteligencia en las paredes de la biblioteca, pero sólo serán accesibles a Maiev mediante su habilidad de teletransporte. Dirige tus navíos hacia el este y prepárate para un gran combate contra la escolta de Illidan. Reúne a tus efectivos delante de la puerta en ruinas del noreste y asegúrate de que todas tus unidades están al máximo de energía. Utiliza todos los poderes de Maiev contra los guardianes naga y no te presentarán demasiados problemas.

CAPÍTULO 3
LA TUMBA DE SARGERAS

- **Unidades disponibles**: Arqueras, cazadoras (Naisha), druidas de la zarpa, dríadas, druidas de la garra.
- **Héroes**: Guardiana (Maiev Shadowsong).
- **Objetos especiales**: Tomo de inteligencia +2, manto de inteligencia +3, esfera de sombra +1, manual de curación, anillo de protección +2, piedra.
- **Misión principal**: Buscar a Illidan (Maiev debe sobrevivir) y escapar de la tumba.
- **Conquistas opcionales**: La esfera de sombra, barreras.

RECOMENDACIONES

Un capítulo a lo *Diablo*. Se divide en dos misiones principales y dos conquistas optativas. Una de las misiones principales es bastante dura, y tendrás que emplear a fondo todos las habilidades de Maiev (sobre todo la de teletransportarse) a lo largo de un tortuoso laberinto. La última misión principal, a pesar de ser contrarreloj, podrás reiniciarla tantas veces como creas conveniente, lo cual siempre es de agradecer. Vigila el nivel de maná de tu guardiana e intenta no perder unidades gratuitamente. Te harán falta, palabra.

PASO A PASO

1 Entra por la puerta demoníaca del norte y acaba con los orcos que se encuentran en la sala. Busca entre las cajas una runa de escudo. Sigue hacia el noroeste y





ten cuidado con el necrólito Stormreaver y sus rayos eléctricos. Obtendrás una runa de curación menor y una poción de gran maná. Vuelve atrás por la puerta y dirígete hacia el este, hasta la cascada. Teletransporta a Maiev hasta la runa de maná y el libro de inteligencia +2.

2 Sigue tu camino hacia el sur y enfréntate a los dos caciques ayudándote del abanico de cuchillas de Maiev para obtener el manto de inteligencia +3. Destruye la puerta demoníaca del oeste y dirígete al sur para acabar con los acechadores fel. Teletransporta a la guardiana hasta la runa de maná del nivel superior y acaba con los esqueletos.

3 Si sigues con Maiev hacia el sur, encontrarás una runa de curación. Después de atravesar dos grandes arcos y destruir a los magos esqueletos que acechan a Maiev, llegas hasta una sala donde nos enfrentaremos a un guardián esqueleto para obtener otra runa de curación. Avanza hacia el norte y teletransporta a la guardiana hasta la runa de maná y el fragmento de esfera de sombra (uno de diez). Lleva a todo tu grupo hacia la sala donde se encuentra Maiev y enfréntate a los orcos esqueleto y al señor del foso.



4 Obtendrás una runa de curación menor y el manual de curación. Dirige tus pasos hacia el este (sala de la estatua) y acaba con los pesados acechadores fel que saldrán a tu paso. Camina sobre los bloques iluminados (nueva búsqueda) y así desbloquearás una puerta que te va a ser de gran ayuda. Vuelve sobre tus pasos hacia el oeste y verás que hay una nueva abertura en la pared (se iluminará en el mapa de verde).

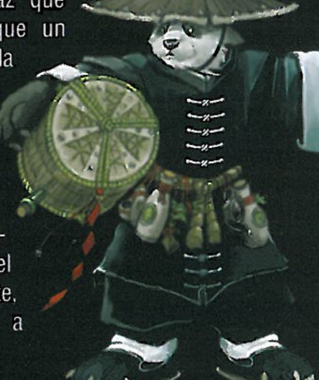
5 Manda al infierno al lanzador de cieno y teletransporta a Maiev primero hasta el anillo de protección +2 y luego al oeste, a la runa de maná y un nuevo fragmento de la esfera de sombra (dos de diez). Vuelve hacia el este y destruye la pared de rocas que ocultan una nueva caverna (de la que salían voces) para que dos druidas de la zarpa se unan a tu grupo. Introduce a Maiev en la caverna y teletranspórtala hasta los muros superiores para hacerte con una runa de maná.

6 Lleva a la guardiana por el interior de la esclusa hacia el oeste y luego el sur para encontrar un nuevo fragmento de la esfera de sombra (tres de diez). Sal de la caverna de los Druidas y dirígete hacia el norte, donde te esperarán un par de orcos esqueleto y un necrólito. Acaba con ellos y obtén una runa de curación menor. En dirección oeste, se distingue el destello de una runa de maná. Teletransporta allí a Maiev y enfréntate a los dos elementales de coral y al ermitaño Stormreaver que reposan en su guarida.

7 Allí encontrarás un nuevo fragmento de la esfera de sombra (cuatro de diez). Vuelve con el grupo. Sigue hacia el norte y serás testigo de una nueva escena de Gul´dan en otra zona de mensajes rúnicos (una plazoleta). Sigue hacia el norte y acaba con los mur´guls que te cruces. La muerte de uno de ellos te facilitará un nuevo libro de inteligencia.

8 Continúa hacia el oeste hasta dar con la estatua de Azshara y acaba con el grupo de hidras que te espera entre las aguas. Obtendrás un libro de agilidad. Si sigues hacia el oeste, te toparás con una nueva barrera de rocas. Destrúyela y dos dríadas se unirán a tu grupo. Dirige a tu grupo hacia el norte y enfréntate a un nuevo grupo de hidras pequeñas y a una tortuga marina descomunal que se despertará a nuestro paso para obtener un bálsamo curativo.

9 Teletransporta a Maiev a los niveles superiores del oeste para conseguir una runa de maná y un nuevo fragmento de la esfera de sombra (cinco de diez). Baja a Maiev hasta las aguas y únela a tu grupo de nuevo. Si observas bien el escenario, verás dos árboles a lo largo del riachuelo. Haz que Naisha coloque un búho en cada uno para poder descubrir nuevas zonas. Una vez colocada la primera ave en el árbol del oeste, teletransporta a



Maiev hasta el piso elevado y consigue una runa de maná y un nuevo fragmento de la esfera de sombra (seis de diez).

10 Pronto verás el segundo árbol, así que procede de la misma manera para descubrir otra runa de maná y otro fragmento de la esfera (siete de diez) custodiado por una tortuga gigante. Entre sus huevos, encontrarás el hechizo que sirve para invocar a un gólem de piedra (no lo invoques en ese lugar, hazlo donde esté el grupo o quedará aislado).

11 Haz que Maiev regrese con el grupo. Continúa hacia el este y elimina a otro grupo de hidras que te acechan en las aguas. Sigue el curso del río hacia el norte para derrotar a un grupo de tortugas y obtener una runa de curación menor. Utiliza el teletransporte de Maiev para cruzar el río del este. Activa el interruptor de baldosas iluminadas y verás aparecer un puente sobre el río.

12 Traslada a tu grupo hasta allí y únelo a Maiev. Sigue el río hacia el este y acaba con el grupo de tortugas que te aparecerán. Tras la escena de Lady Vashj, prepárate para un arduo combate contra mur´guls y nagas. Sube las escaleras por el este y destruye la barrera de rocas del final del corredor para que se unan al grupo dos druidas de la garra. Continúa por un pasadizo estrecho hacia el norte.

13 Teletransporta a Maiev hasta el agua del piso inferior y acaba con las hidras. Llévala hasta el piso superior del oeste para hacerte con una runa de maná y otro trozo de la esfera de sombra (ocho de diez). Vuelve con Maiev al grupo. Sigue hacia el sur y destruye la puerta en ruinas para derrotar a un grupo de sirenas naga y obtén una runa de gran curación. Avanza hacia el oeste y enfréntate a un grupo de bocas de dragón para obtener una runa de curación. Sigue hacia el sudoeste hasta encontrar una runa de gran maná y un grupo de correosos mirmidon.

14 Continúa hacia el sur y presenciarás un nuevo capítulo de la historia de gul'dan y los pictogramas. Sitúate ante la puerta del este y teletransporta a Maiev hasta el nivel superior del norte, donde se divisa una runa de maná. Sigue con Maiev hacia el norte y podrás observar otra runa al otro lado del pasadizo. Teletranspórtala allí y verás un nuevo fragmento de la esfera de sombra (nueve de diez).

15 Únela al grupo y regresa a la puerta demoníaca para destruirla y penetrar en su interior. Acaba con la legión de sirenas naga. Antes de avanzar por la puerta maciza del este, teletransporta a Maiev a los canales del sur, al lugar en que se observa una runa de maná. Continúa con Maiev hacia el este para encontrar el último fragmento de la esfera de sombra (diez de diez). Regresa con el grupo. Es esencial grabar la partida.

16 Atraviesa la puerta maciza y sigue la escena de Illidan y el ojo de Sargeras. Has de escapar de la caverna. Vuelve sobre los pasos dados hacia el norte utilizando la habilidad de teletransporte de Maiev. Coge la runa de velocidad y sigue el camino que antes habías recorrido en dirección contraria (tienes que llegar a la entrada de la caverna). No te pares a luchar con ningún enemigo. El camino correcto está salpicado de runas de curación, así que la energía no debe ser ningún problema. Cerca de la salida encontrarás una runa de escudo. Si utilizas el teletransporte hábilmente, esta huida contra el tiempo no va a representarte ningún problema.

CAPÍTULO 4
LA IRA DEL TRAIDOR

- **Edificios disponibles**: Ancestro de guerra, ancestro protector, ancestro prodigioso, ancestro de la sabiduría, árbol de las edades, árbol de vida, sala de los cazadores, pozo lunar, mina de oro entramada, ancestro de viento.
- **Unidades disponibles**: Cazadoras, druidas de la zarpa, arqueras, elfo nocturno corredor, tirador de sables, hipogrifo, barco de transporte, fragata.
- **Héroes**: Guardiana (Maiev Shadowsong).
- **Objetos especiales**: Báculo de teletransporte, báculo de negación, esfera de ralentización, pictograma de fortificación, tomo de fuerza, botas de agilidad +3.
- **Misión principal**: El transporte de la mensajera (rescatar los transportes elfos: la mensajera debe sobrevivir y tu base debe sobrevivir), escapar hacia el mar.
- **Conquistas opcionales**: Excavadores naga.

RECOMENDACIONES

Empiezas con el grupo del héroe y del elfo corredor aislado de la base élfica. Debes resistir los ataques contra tu base del nordeste y guiar a la mensajera a través de las rías hasta el noroeste del mapeado. Deberás dotar a tu base de un número considerable de estructuras de defensa (ancestros protectores) e investigar todo lo que puedas.

PASO A PASO

1 Empieza por construir varios ancestros protectores al suroeste y nordeste de tu poblado. No te olvides de construir un ancestro de viento, que te permitirá obtener hipogrifos, druidas de la garra y dragones feéricos. Investiga también el pozo primaveral en la sala de los cazadores para aumentar tu capacidad de curación. Crea un grupo de unidades de defensa para resistir, junto a los ancestros, los ataques de los naga.



2 Vuelve con tu grupo del héroe. Avanza hacia el sur y acaba con un mirmidón naga para obtener el báculo de teletransporte. Con él, podrás teletransportar a grandes distancias a Maiev y llevarla hasta la base en caso de necesidad. Sigue hacia el sudoeste y enfréntate a los mur'guls que saldrán a tu paso. Toma las escaleras hacia el sur y acaba con los tres naga. Sigue hacia el este y derrota a los reafirmadores y al mirmidón que te encontrarás.



3 Recoge todas las monedas de oro para poder construir más estructuras defensivas para tu base y hazte con el báculo de negación. No te lo pienses dos veces y empieza a construir más ancestros protectores en los frentes de ataque naga de tu poblado. Continúa con tu grupo del héroe hacia el oeste para encontrarte con dos cazadoras que se unirán a tu grupo.

4 Teletransporta a Maiev al oeste, donde se puede distinguir un muelle. Ahora sabes que tu grupo ha de llegar hasta ese emplazamiento, así que vuelve a teletransportar a Maiev hasta el grupo de la mensajera y dirígete hacia el norte hasta encontrarte con un nuevo grupo de mur'guls. Si te fijas bien, al este verás una nueva excavación naga. Acaba con el mirmidón de la entrada y obtendrás una esfera de ralentización.



5 Avanza hacia el noroeste y hallarás un importante objeto, el pictograma de fortificación. Teletransporta a Maiev hasta el pictograma y devuélvela al grupo. Continúa hacia el oeste subiendo por las escaleras para





enfrentarte a un nuevo grupo de mur'guls. Sigue hacia el sur y une a tu grupo a los dos tiradores de sable y a los tres hipogrifos y móntalos en los navíos anclados en el muelle (los hipogrifos acompañarán a tus naves volando).

6 Desembarca a tus unidades en el sur y dirígete al este subiendo la escalinata. Acaba con los reafirmadores y conseguirás más oro para reforzar tu base. Si tus hipogrifos aún siguen con vida, puedes utilizarlos para explorar la zona y conseguir un tomo de fuerza. Vuelve sobre tus pasos y continua por la rampa del norte. Acaba con las sirenas naga que aparecerán.

7 Sigue hacia el oeste y destruye todas las torres naga que amenazan a tus unidades y barcos. Atraviesa las aguas someras y sube por una nueva rampa del oeste. Vence a las dos bocas de dragón y utiliza la visión de los hipogrifos para descubrir un masha Storm-Stout en el nivel superior del suroeste. Al teletransportar a Maiev hasta allí, el masha saldrá corriendo y te descubrirá unas botas de agilidad +3. Vuelve con el grupo y avanza hacia la rampa de más al norte, donde hay más reafirmadores y monedas de oro.

8 A continuación, destruye la compuerta que bloquea el paso de tus navíos. Embarca a tus unidades y dirígete hacia el norte. Verás dos guardianes de las mareas más, así que desembarca a tus tiradores y arqueras y acaba con las torres naga. Destruye la siguiente puerta maciza para dejar vía libre a tus barcos. Continúa aniquilando a los guardianes de las mareas y deshazte de un grupo de mur'guls que vendrán a por ti para poder conseguir más monedas de oro.

9 Sigue por tierra firme hacia el norte y acaba con las sirenas naga y una nueva torre de defensa que se cruzará en tu camino. Regresa hacia el sur y monta a todas tus unidades en los navíos élficos para avanzar hacia el norte a través de las aguas. Ya sin oposición, la mensajera no tendrá dificultades para llegar hasta el mar abierto.

CAPÍTULO 5
EQUILIBRANDO LA BALANZA

- **Edificios disponibles**: Árbol de vida, árbol de la eternidad, pozo lunar, ancestro de guerra, ancestro de la sabiduría, ancestro protector, ancestro prodigioso, ancestro de viento, sala de los cazadores, altar de los ancianos.
- **Unidades disponibles**: Cazadoras, druidas de la zarpa, druidas de la garra, arqueras, dríadas, hipogrifos, tirador de sable, treants, gigantes de la montaña.
- **Héroes**: Guardiana (Maiev Shadowsong), Malfurion, Tyrande.
- **Objetos especiales**: Piedra lunar, anillo de protección +3.
- **Misión principal**: La angustia de Maiev (llegar a la base de Maiev, Tyrande y Malfurion deben sobrevivir), Los Lacayos de Illidan (destruir la base de Illidan).
- **Conquistas opcionales**: Flota de los elfos nocturnos.

RECOMENDACIONES

Nuevamente la acción se divide en dos escenarios. En uno deberemos resistir los ataques de los naga desde el noroeste (base de Maiev) y en el otro deberemos conducir velozmente al grupo de Tyrande y Malfurion desde el sudoeste hasta la base en peligro. Intenta conservar todos los pozos lunares que puedas (sirven de curación para tu héroe) y combate sin miedo contra los naga invasores utilizando a Maiev como primera línea (puede recuperarse en los pozos). Trata de situar a todas tus unidades de la base cerca de los ancestros protectores, ya que así sufrirán menos daños. Es una buena idea que Maiev investigue el hechizo venganza (con el que crea avatares de venganza) para repeler más fácilmente los ataques naga.

PASO A PASO

1 Conduce al grupo de Malfurion hacia el norte hasta toparte con algunos cangrejos y una tortuga gigante. Prosigue hacia el sudeste y ten cuidado con el grupo de sirenas naga que saldrán a tu paso. Mantén a tu sacerdotisa a distancia de sus ataques. Hazte



con las monedas de oro para reforzar tu base, pero no te entretengas en exceso. Sigue hacia el norte y baja por las escaleras del noroeste para llegar hasta un muelle.

2 Una escena de vídeo te informará de que los refuerzos "especiales" de Malfurion han de estar en algún lugar del mapa (lugares señalados en amarillo). Rompe las cajas y obtén una piedra lunar y un anillo de protección +3. Continúa hacia el noreste por la costa para enfrentarte a un grupo más de enemigos naga y a unos gigantes marinos. Utiliza la fuerza de la naturaleza de Malfurion y la estrella fugaz de Tyrande.



3 Sigue hacia el sur para enfrentarte a un mirmidón y a un par de sirenas naga. Consigue más monedas de oro al lado de la fuente. Avanza hacia el sur y te toparás con dos gólems de guerra que custodian una arco enorme. Olvídate de ellos y sube las escaleras del oeste para derrotar a unos espectros de las profundidades y obtener así algunas monedas de oro más. Sigue hacia el sur y enfréntate a un grupo de orcos grunt para rescatar al primero de los navíos extraviados de Malfurion.

4 Se unirán a tu grupo una arquera y dos cazadoras. Avanza hacia el este y deshazte del grupo de Stormreavers que aparecerá. Destroza su campamento y hallarás una preciada runa de maná. Ábrete paso hacia el este utilizando la fuerza de la naturaleza de Malfurion en los bosques que te cierran el camino. Habrás llegado de esta manera al campamento de Maiev, completando la primera misión principal.



5 Ahora necesitarás oro, así que mueve tu árbol de las edades hasta la mina de oro del norte. Haz que tu grupo de héroes acompañe al árbol para acabar con la resistencia naga y con los orcos de la base enemiga. Protégelo con algunos ancestros. Empieza a

obtener oro e investiga todo lo que puedas. Mueve a algunas de tus unidades (a Maiev, por ejemplo) hasta el noreste de tu base para hallar el segundo barco extraviado y añadir a tus unidades dos imponentes gigantes de las montañas.

6 Vuelve a la base. Reúne un ejército contundente y prepárate para avanzar hacia el norte, donde está el último de los barcos élficos de Malfurion. Sigue hacia el noreste y hallarás una fuente de salud y unos cuantos naga custodiándola. Prepárate para avanzar hacia el este y dar comienzo a la auténtica ofensiva contra la base naga del noreste. Utiliza los poderes de los tres héroes para acabar con la resistencia de Illidan. El campamento naga se extiende de norte a sur, así que tendrás que ir arrasándolo todo a tu paso. Subiendo unas escalinatas de una cascada en el este, podrás obtener un libro de agilidad al romper unos barriles. Cuando hayas derrotado al último de los lacayos de Illidan, tu misión habrá concluido con éxito.

CAPÍTULO 6

FRAGMENTOS DE LA ALIANZA

- **Unidades disponibles**: Druidas de la zarpa, gigantes de la montaña, troll del bosque sumo sacerdote, troll del bosque berserker, ogro vapuleador, asesino, kobold nigromante, tirano kobold, brujo renegado, troll del bosque trampero, sasquatch mayor.
- **Héroes**: Guardiana (Maiev Shadowsong), Tyrande.
- **Objetos especiales**: Anillo de protección +3, fardo de madera, pergamino de los no muertos, alijo de oro, talismán de evasión, poción de reabastecimiento.
- **Misión principal**: Escoltar a Kael'thas y su caravana (conducir la caravana al otro lado del río, que queden dos carros de suministros o más y tus dos héroes y Kael sobrevivan).
- **Conquistas opcionales**: Recuperar suministros (recuperar alijos de oro).

RECOMENDACIONES

No tendrás que construir nada, simplemente deberás escoltar al grupo de elfos sanguinarios de Kael hasta el otro lado del río. De nuevo, estamos ante una misión con multitud de toques rolescos en detrimento del factor estratégico. No podrás controlar directamente al grupo de Kael, así que céntrate en aprovechar todas las habilidades de tus dos héroes, de los gigantes, y de todos tus mercenarios durante los combates.

Es recomendable utilizar las teclas de acceso rápido para los poderes más efectivos de tus héroes (como el Abanico de cuchillas y la venganza de Maiev). Esto te simplificará bastante las luchas.

PASO A PASO

1 Dirígete hacia el sur para enfrentarte a un primer grupo de banshees, necrófagos y nigromantes. Encontrarás un pergamino de maná entre unas cajas cerca del camino, en el lado este del mismo. Continúa hacia el sudoeste para acabar con un carro de despojos y otro grupo de necrófagos, abominaciones y nigromantes. Llegarás a un campamento de mercenarios de la alianza, pero no dispondrás de oro para contratar a ningún refuerzo.



2 Sigue hacia el sudoeste y te encontrarás a un nuevo grupo de necrófagos. Dirígete hacia el oeste para llegar hasta un campamento enemigo donde te esperarán una sala de la tortura, un carro de despojos y algunas abominaciones. Allí encontrarás un anillo de protección +3, un alijo de oro (uno de tres), una runa de gran curación y un fardo de madera.

3 Vuelve al campamento de mercenarios y contrata a todas las unidades de la alianza que quieras. Es recomendable al menos que te hagas con los servicios de un troll de bosque sumo sacerdote, ya que su hechizo Abolir magia (ponlo en modo automático) es bastante efectivo contra los ataques de los banshees.



4 Sigue hacia el sudeste y enfréntate a un grupo de enemigos que custodia una gran cueva. Avanza sin pausa hacia el este y llegarás hasta un poblado. Entre las cajas encontrarás una poción de maná. Kael y su grupo de elfos sanguinarios se detendrán en este lugar para reaprovisionarse y reparar la caravana. Atención a los ataques sorpresa de algunos no muertos por la retaguardia de la caravana.



5 Prosigue hacia el este y llegarás a un nuevo campamento de mercenarios. Tus reservas de oro estarán más que agotadas, así que prepárate para el asalto al campamento de los no muertos del este. Ten cuidado con la torre del espíritu y derrota a todos los necrófagos. Al este del campamento, hallarás un nuevo alijo de oro (dos de tres), una runa de curación menor y un pergamino de los no muertos. Regresa al segundo campamento de mercenarios y contrata a unos cuantos con el oro recién obtenido.

6 Continúa tu travesía hacia el noroeste y líbrate de los demonios de la cripta que se cruzarán en tu camino. Avanza hacia el norte por el camino del bosque y llegarás hasta Aramachus y su legión de no muertos. Acaba con él y lleva a tu grupo hacia el sudeste hasta alcanzar otro nuevo punto de reaprovisionamiento. A continuación, deberás elegir entre la ruta corta (más peligrosa) o la larga.

7 La corta, que te llevará muy cerca del último alijo de oro (tres de tres), te permitirá acceder a una poción de reabastecimiento y a un nuevo campamento de mercenarios, pero puede resultar arriesgada en los niveles de dificultad normal y difícil. Te recomendamos elegir la larga (más segura), ya que pasa muy cerca de una zona secreta con algún objeto especial. Toma el camino de la izquierda (dirección noroeste) hasta dar con un nuevo grupo de no muertos que se amontonan alrededor de una imponente hoguera.

8 Sigue avanzando hacia el noroeste y encontrarás un nuevo emplazamiento del enemigo. Acaba con los no muertos y sigue el camino de piedras hacia el sudeste. Atento a la entrada oculta (entre los árboles, al sudoeste del camino), que te llevará hasta la zona secreta. Utiliza a Maiev para llegar hasta ella mientras los demás miembros del grupo se encargan de la escolta de la caravana. Aquí podrás encontrar el preciado talismán de evasión.

9 Devuelve a Maiev al grupo y sigue avanzando hacia el este hasta llegar a una pequeña bifurcación del camino. Toma el pequeño sendero hacia el norte y descubrirás el emplazamiento de un mercado goblin custodiado por pícaros. Hazte con las 600 monedas de oro y vuelve al camino principal que se adentra hacia el sudeste hasta llegar a un nuevo poblado, la aldea de Pyrewood.

10 Cruza el poblado y disponte a cruzar el puente. Pronto te darás cuenta de que se trata de una emboscada del enemigo. Resiste el ataque por sorpresa. Una vez hayas acabado con todos los no muertos de la zona, habrás finalizado la misión principal (utiliza los poderes de Maiev sin descanso y la estrella fugaz de Tyrande).

CAPÍTULO 7
LAS RUINAS DE DALARAN

- **Edificios disponibles**: Árbol de vida, Árbol de la eternidad, pozo lunar, ancestro de guerra, ancestro de la sabiduría, ancestro protector, ancestro prodigioso, ancestro de viento, sala de los cazadores, altar de los ancianos, guarida de quimeras.
- **Unidades disponibles**: Cazadoras, druidas de la zarpa, druidas de la garra, arqueras, dríadas, hipogrifos, tirador de sable, treants, gigantes de la montaña, dragones feéricos, quimeras.
- **Héroes**: Guardiana (Maiev Shadowsong), Malfurion, paladín.
- **Objetos especiales**: Zarpas de ataque +9, talismán de evasión, pergamino de los muertos animados, libro de fuerza +2, yelmo de valor, libro de inteligencia +2, poción de gran curación, toga de los magos +6, colgante de energía, tomo de agilidad, poción de rejuvenecimiento.
- **Misión principal**: Conjuro de destrucción (acabar con los invocadores en un tiempo limitado).
- **Conquistas opcionales**: Salvar al paladín.

RECOMENDACIONES

Aparece una nueva unidad, los dragones feéricos, que te serán de mucha utilidad gracias a sus efectivas magias (por ejemplo, la llamarada de maná contra los invocadores). Tendrás que proteger tu base de los ataques de Illidan (en persona) y sus secuaces (que siempre llegarán por el flanco izquierdo de tu campamento) y deberás efectuar toda una serie de ataques a las bases naga para completar la misión con éxito.

En definitiva, es una misión de defensa y contraataque, en la que tendrás que construir una resistencia considerable y a la vez forjar un ejército capaz de atacar con éxito las correosas bases naga del noroeste. Es una misión contrarreloj, así que tus ataques a las bases de Illidan no pueden tardar en producirse.

PASO A PASO

1 Para empezar, y para construir una resistencia efectiva de tu base, es una buena idea que construyas unos cuantos ancestros protectores en la parte oeste de tu base. Crea también algunos wisps para acelerar la producción de madera y oro. Construye algunos pozos lunares adicionales. Asegúrate también de que tu árbol de vida se convierta en un árbol de eternidad tan pronto como sea posible.



2 Empieza la producción de unidades hasta conseguir un ejército numeroso y compensado. Atento a los ataques de los elfos sanguinarios por el flanco este. Envía unidades de apoyo (sólo algunas) a ese punto si aparecen algunos naga, como los secuaces de Necros y Cho'Nammoth. Hazte con el talismán de evasión, el pergamino de los muertos animados y la poción de maná del medio del campamento (es recomendable que los coja Malfurion). Al sur de la base, podrás encontrar algunos objetos especiales, como un tomo de agilidad y una poción de rejuvenecimiento custodiadas por algunos trolls.

3 Dirígete con Maiev y algunas unidades más al este del poblado de los elfos sanguinarios. Toparás con dos guerreros Stonemaul que custodian una mina de oro. Acaba con ellos y hazte con las zarpas de ataque +9. No dudes en explotar la nueva mina para conseguir oro. Introduce a tu grupo por las mazmorras del este y acaba con los grupos de kobolds que saldrán a tu paso. Conseguirás un libro de fuerza +2 y un yelmo de valor.



4 Avanza hacia el norte de la mazmorra y destruye a los kobolds de una pequeña habitación para hacerte con un libro de inteligencia +2 (estos tres últimos objetos se los podemos reservar al paladín). Sigue hacia el noreste y deshazte del grupo de nagas que custodian al paladín. Al sur de la celda de magrotg, hallarás una zona secreta.



5 Utiliza a Maiev para llegar hasta ella y obtener así una runa de maná, una poción de gran curación y una toga de los magos +6. Vuelve a la base (ya con el paladín en tus filas) y recluta a un ejército de ataque para dar inicio a la ofensiva contra los primeros guardianes de los mares del sur de la base naga. Utiliza los poderes de Maiev, Malfurion y el paladín para acabar más rápidamente con tus enemigos (el tiempo apremia).

6 Una táctica alternativa es atraer a los naga del sur de su base hacia tu campamento para acabar más fácilmente con ellos (tendrás la ayuda de los elfos sanguinarios y la de tus pozos colocados en curación automática). Lo ideal es ir fabricando unidades en tu base para así poder ir reemplazando las caídas en las primeras contiendas antes de llegar ante los invocadores de Illidan.

7 Antes de iniciar el gran ataque final (cuando queden entre cuatro y cinco minutos) al corazón de la base naga (donde están los invocadores), asegúrate de haber investigado la armadura y el ataque de tus unidades, ya que el daño a recibir es muy elevado. En el ataque final, juegan un papel importantísimo tanto el paladín como las quimeras y los dragones feéricos.

8 Si quieres acabar con los invocadores, deberás proceder de la siguiente forma: una vez te hayas abierto camino hasta el ojo, no dudes en utilizar todo el poder de tus quimeras (no menos de seis) contra los invocadores (olvídate de los demás enemigos). Mantén a las quimeras protegidas con el paladín, coloca a tus dragones feéricos cerca de los invocadores y utiliza la llamarada de maná de éstos. Este triángulo ofensivo-defensivo (quimeras-dragones-paladín) es la clave para el éxito de tu misión.

9 En este final de capítulo, son sumamente importantes (casi vitales) los atajos del teclado, ya que te permitirán seleccionar instantáneamente el tipo de unidad que deseas controlar en cada momento.

CAPÍTULO 8
LOS HERMANOS STORMRAGE

- **Edificios disponibles:** Árbol de vida, árbol de la eternidad, pozo lunar, ancestro de guerra, ancestro de la sabiduría, ancestro protector, ancestro prodigioso, ancestro de viento, sala de los cazadores, altar de los ancianos, guarida para quimeras (elfos) y semilleros, lecho de coral, templo de las mareas, altar de las profundidades, templo de Azshara, guardián de las mareas (naga).
- **Unidades disponibles:** Cazadoras, druidas de la zarpa, arqueras, dríadas, tirador de sable, treants, gigantes de la montaña, quimeras (elfos) y mirmidones, sirenas, tortuga dragón, reafirmadores mur'gul, esclavo mur'gul, boca de dragón, lacayos acuosos (naga).
- **Héroes:** Malfurion, Illidan.
- **Objetos especiales:** Esfera de ralentización, toga de los magos +6, anillo de protección +3, esfera de sombra +10, colgante de energía, talismán de vitalidad, runa de escudo, runa de gran resurrección, máscara de muerte, runa de gran resurrección, corona de reyes +5.
- **Misión principal:** El rescate de Tyrande (Illidan debe destruir la base roja de muertos vivientes, Malfurion debe defender la base de los elfos nocturnos).
- **Conquistas opcionales:** Presas troll (Matar a los trolls y su jefe).

RECOMENDACIONES

Este último capítulo de la campaña élfica puede parecer una nueva misión contra el reloj, pero en realidad no lo es. El objetivo primordial es proteger y defender la base de Malfurion de los ataques de los no muertos. Al mismo tiempo, tendrás que guiar a los naga de Illidan hasta el campamento de Tyrande, que se halla en serios apuros ante la ola de ataques del enemigo.

No tendrás que darte excesiva prisa, ya que los ataques de los muertos vivientes a la base de Tyrande nunca serán definitivos (no serán lo suficientemente contundentes para acabar con ella). Así pues, tendrás que poner todo tu empeño en mantener la base de Malfurion intacta.

PASO A PASO

1 El primer paso es crear algunas estructuras defensivas en la base de Malfurion. Para ello, deberás crear algunos wisps y al menos cinco o seis ancestros protectores a norte y sur del campamento. Asegúrate que Malfurion recoge los objetos especiales que



se hallan en medio del poblado, los cuales pertenecían a Maiev (esfera de ralentización, toga de los magos +6, anillo de protección +3, esfera de sombra +10, colgante de energía, talismán de vitalidad).

2 Empieza a mejorar tus unidades y a crear nuevas para añadirlas a tu grupo de resistencia. Crea al menos un par de gigantes de la montaña y un grupo de cuatro o cinco arqueras. Si te quedas sin oro, puedes hacerte con la mina del noroeste del mapa, defendida por algunos gnolls. En la base naga, crea algunas unidades más de sirenas (tres al menos), tortugas (un par), mirmidones (cinco al menos) y bocas de dragón (cuatro al menos) para unirlas al grupo de asedio de Illidan.



3 También es necesario que construyas algunos guardianes de las mareas para defender la base de posibles ataques desde el oeste. Dirige al grupo de Illidan hacia el sur y serás testigo de la escena de los trolls y la presa (misión opcional). Continúa hacia el sudeste para llegar a un asentamiento gnoll y hacerte con una runa de escudo y un anillo de protección +5. Sigue el curso del río hacia el sur hasta llegar al campamento de los trolls de las presas, situado al este del mapa.



4 Aquí encontrarás una runa de gran resurrección. Sigue por la base troll hacia el sur y te toparás con el jefe de los trolls, Krag'jin, y sus secuaces. Acaba con ellos y consigue la máscara de muerte. Después de este enfrentamiento, es una buena idea que refuerces al grupo de Illidan con nuevas unidades (con unas cuantas tortugas más y algunos mirmidones será suficiente). No pierdas de vista la base de Malfurion y sigue reforzándola con nuevos protectores y con arqueras, tiradores y gigantes.

5 Una vez que las presas hayan desaparecido, conduce de nuevo al grupo de nagas hacia el sur a través del curso del río. Llegarás junto a un par de squatchs ancianos que custodian una fuente de salud (un grupo de treants también luchará contra los tuyos). Al derrotarlos, conseguirás una runa de gran resurrección y un colgante de maná. Sigue luchando contra los nuevos squatchs y treants que aparecerán por el este de la fuente.



6 Obtendrás una preciada corona de reyes +5. Ha llegado la hora del ataque definitivo a las dos bases de no muertos del sudeste de la base de Tyrande. Necesitarás un ejército poderoso, con al menos ocho tortugas, ocho bocas de dragón, cuatro o cinco sirenas y unos seis mirmidones (e Illidan). Reúne a tus efectivos alrededor de la fuente de salud y prepárate para el asedio, en el que tendrás que derrotar a todos los muertos vivientes y destruir todos sus edificios.

7 Después de acabar con la base (pequeña) del oeste de la fuente de salud, envía desde la base naga nuevas unidades, ya que con toda seguridad tendrás numerosas bajas en el próximo asedio. Reúnelas de nuevo entorno a la fuente de salud. Cuando dispongas de un ejército contundente (es muy importante disponer de un buen número de tortugas), ataca la siguiente base de muertos vivientes, la que está al norte de la destruida. Haz que tus tortugas se ocupen de las torres de espíritu y de las ciudadelas y destruye todo a tu paso para finalizar este último capítulo de la campaña de los elfos nocturnos.



HULK

El poder destructor de la Masa **puede hacer que pierdas de vista** que este juego también pide algo de sigilo. En *Hulk*, es importantísimo tener claro cuándo puedes **resolver las cosas a mamporrazo** limpio y cuándo te conviene optar por **un enfoque más**, digamos, **sutil**.



Hulk está divido en dos grandes bloques. En el primero, encarnas a la masa verde con todo lo que ello comporta: destrucción masiva, heridas masivas. En cambio, cuando dejes atrás tu anfetamínica musculatura y pases a ser Bruce Banner, habrá que olvidarse del ruido y la prepotencia. Un mal paso y vuelta empezar. En Game Live siempre queremos que todo cuento con superhéroe tenga final feliz, por eso ponemos a tu disposición unos cuantos consejos que deberías considerar. Aunque *The Hulk* no sea el juego basado en cómic más difícil de la historia (ese honor corresponde a *Spiderman*), está claro que si quieres desbloquear todos los secretos ocultos del juego deberás hacer las cosas muy pero que muy bien.

PRIORIZA

Lo más natural es que los combates con Hulk terminen siendo un caos de muertos y explosiones, pero no por ello es menos recomendable mantener una serie de estrategias y prioridades. En una pelea multitudinaria, es importante que elimines primero a los soldados que disparan rayos gamma (pueden limarte un cuarto de tu salud entre gruñido y gruñido), posteriormente encárgate (por este orden) de torretas defensivas, helicópteros y demás vehículos (con lanzarles tres piedras grandes están destrozados) y finalmente da buena cuenta del numeroso grupo de mosquitos (véase perros, soldados con pistolas de corto alcance...) que llevarán un buen rato incordiándote. Cuando estés rodeado utiliza siempre el ataque con salto pues es mucho más efectivo que cualquier puñetazo desde el suelo.

DOSIFÍCATE

No malgastes tu ira. Recuerda que Hulk tiene dos ataques especiales cuando la barra de ira está al máximo: Super Sonic y Super Smash. Ambos cuentan con gran capacidad de destrucción, así que aprovéchalos para solucionar el momento más crítico de la pelea que, con toda seguridad, nunca se produce al inicio de la misma. Y es que en *Hulk* todos los combates van de menos a más en cuanto al número de soldados se refiere.



RECOLECTA

Recuerda que Hulk llena la barra de ira cuando está siendo atacado o mediante la recolecta de Orbes Rojos. Así pues, no dejes ni un Orbe por el camino. Aprovecha los momentos de calma para ensayar los más de doce combos de los que dispones. La combinación de teclas necesaria para alcanzarlos tampoco es demasiado compleja, así que insiste, muchos de ellos te serán imprescindibles para avanzar en los niveles finales.

DISCRIMINA

Recuerda que no siempre será necesario eliminar a todos los enemigos. Son muchas las fases que te permiten seguir avanzando aunque unos cuantos perros mutantes anden desgarrándote tus calzoncillos. Así pues, si lo que quieres es acabar el juego lo más rápido posible, busca la salida antes de empezar el reparto habitual de puñetazos.

APROVECHA LOS ESCENARIOS

Considera el entorno. Muchos de los objetos que decoran los escenarios han sido puestos allí por los diseñadores para que los utilicen como armas. Pero ten en cuenta que algunos sólo estarán disponibles para ser usados una vez hayan recibido un puñetazo o impacto similar, por ejemplo las columnas, las vigas o las tuberías.

CONOCE TUS ARMAS

Las armas arrojadizas pueden dividirse entre ligeras (piedras) y pesadas (coches); la diferencia, además del daño infligido, es el coste en tiempo necesario para levantarlas y la menor velocidad de Hulk cuando cargue con una de mayor tamaño. En los escenarios de grandes dimensiones, olvídate de la velocidad, allí la mejor estrategia es aprovechar la gran distancia que te separa de tus enemigos para reducir su número con el lanzamiento de unos cuantos objetos.

La mejor arma arrojadiza que encontrarás en el juego te la proporcionará tu propio enemigo. Se trata de los cohetes. Si lo



atrapas justo antes de que colisione contra Hulk, puedes devolvérselo al soldado que te lo lanzó. Es posible que debas sacrificar algo de salud hasta dar con la mecánica adecuada que te permita coger los cohetes sin problema. Vale la pena, porque se trata de un arma fabulosa.
Otro ejemplo del buen uso de las armas arrojadizas: los soldados con escudo. Debes eliminarlos lanzándoles vigas o cajas, puesto que de poco te servirán tus brazos frente a su protección.

RECURRE AL SIGILO

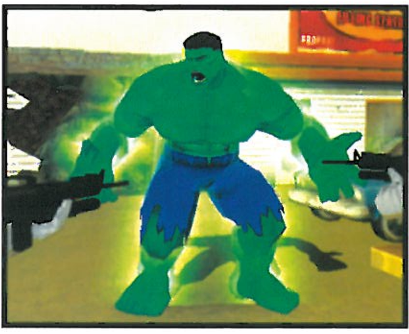
En los niveles en los que encarnes a Bruce Banner, puedes ir olvidándote de combatir por mucho que dispongas de un (limitado) repertorio de golpes. Es posible que puedas acabar con uno, incluso dos enemigos, pero esos escenarios están diseñados para pasar desapercibido: una vez hayas sido descubierto, tendrás a bastantes más enemigos detrás de ti, por lo que es prácticamente imposible seguir vivo si optas por el combate y no por la huida.

ESCÓNDETE

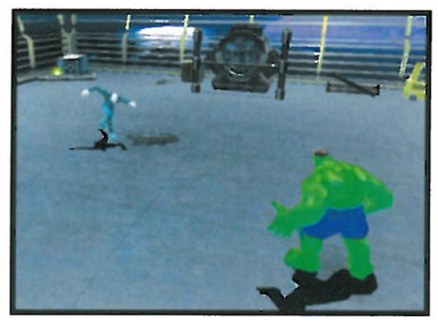
Para evitar ser descubierto, actúa con prudencia. *The Hulk* es un título bastante previsible y con una IA que anda lejos de la genialidad. Así pues, aprovecha esas debilidades. Estudia al inicio la mecánica de movimientos de los soldados, puesto que se mantendrán invariables en todo el nivel. El resto es fácil. Los escenarios han sido diseñados para ofrecerte cajas o esquinas en las que refugiarte de la mirada enemiga. Si tienes problemas en esta parte del juego mejor, ni te acerques a títulos como *Metal Gear Solid 2*.

PIENSA

En estos niveles te encontrarás con muchos puzzles, algunos con límite de



tiempo para ser resueltos. No sufras. No hay prisa. Si te equivocas, vuelta a empezar pues muchos de ellos sólo podrás resolverlos mediante el clásico (y primitivo) sistema de prueba y error. En Game Live recomendamos un buen sobre de tila, otro tanto de paciencia y que grabes con frecuencia.



EL JEFE FINAL

1 Todo juego de superhéroes que se precie debe tener un gran combate final. Inicias la lucha en inferioridad de condiciones, puesto que estás encarnando a Bruce Banner. Deberás mantener la distancia con El Líder (así se llama tan funesto enemigo) y evitar en la medida de lo posible los ataques que te irá lanzando. Date prisa y acciona la palanca que te permitirá hacerte con el Orbe que te transformará en Hulk.

2 La peor parte ya ha pasado. Ahora sí debes acercarte a él y empezar a repartir puñetazos a mansalva. Salta para evitar sus ataques. Sigue con los puñetazos (aplicando todos los combos posibles) hasta que el Líder esté lo suficientemente débil y se duplique. Entonces deberás darte prisa y ver cuál de los dos Líderes es el auténtico. Podrás descifrarlo fácilmente puesto que la barra de salud del enemigo sólo disminuirá al darle al verdadero.

3 Una vez descubierto, olvídate del otro (y de sus ataques) y céntrate en el auténtico. Llegados a este punto, si ni siquiera las llamas, el láser o la duplicación han podido contigo, sólo deberás superar un nuevo tipo de ataque, el del láser con desaparición. Nada nuevo, espera con calma a que vuelva a aparecer y remátalo con la última tanda de puñetazos. Para entonces, el Líder será historia y el juego estará a punto de bajar las cortinas.



Pocos simuladores **ofrecen la posibilidad de volar** en circunstancias tan peculiares y desfavorables. **Si te motiva el más difícil todavía**, échale un vistazo a esta lista de grandes retos al alcance de tu ratón y tu teclado.

X-PLANE: FLIGHT SIMULATOR

AMPLIAS OPCIONES

X-Plane es un simulador pensado para probar todo tipo de aparatos en todo tipo de situaciones. Por ello, vamos a repasar sus opciones de vuelo más curiosas y menos convencionales eligiendo en todo momento el aparato más adecuado para llevarlas a cabo.

DESPEGUES ATÍPICOS

No sólo se puede despegar desde pistas asfaltadas y lisas; también las superficies blandas como la hierba, rugosas como la grava o polvorientas como la tierra sirven para alzar el vuelo. Nosotros lo hemos hecho con el Cessna 172, que tiene una moderada capacidad para operar desde este tipo de pistas. Eso sí, el avión tiende a zarandearse violentamente a velocidades altas, por lo que es aconsejable usar un punto de flaps y despegar cuanto antes, manteniendo firme el control sobre el joystick durante todo el rodaje.



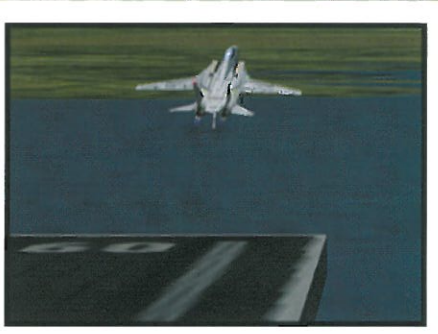
DESPEGUE DESDE HELIPUERTO

Es recomendable hacer pruebas con varios helicópteros. Para iniciarse, tanto el Robin R-22 como el Bell UH-1 son buenos. De hecho, lo difícil no es despegar, sólo hay que ser suave con la palanca del colectivo y no aplicarla de golpe o perderás el control. Es muy recomendable practicar movimientos suaves a un metro del suelo. Controlado esto, aplica más colectivo y coge un poco de altitud.



OPERACIONES DESDE PORTAAVIONES

Al despegar con un F-14 acelerando en la catapulta del portaaviones, apenas hay margen para el fallo. Da gas a fondo, espera a que los reactores estén a plena potencia y suelta los frenos. Pero cuidado, no te pases al tirar del joystick cuando llegues al final de la cubierta. Otra historia es el aterrizaje, en el que debes volar perfectamente alineado con la pista a unos 140 nudos de velocidad y tratar de cazar con el gancho de cola uno de los cuatro cables que te detendrán sobre la cubierta. No es un aterrizaje fácil, tómatelo con calma.



DESPEGUE DESDE EL AGUA

Con el Austin's Mega-Splash, puedes intentar despegar desde el agua. Lo más notable es el oleaje que zarandea el avión, gráficamente invisible pero físicamente presente. Así que conviene acelerar despacio hasta que el zarandeo se convierta en leves saltos sobre las olas. Baja un punto los flaps para hacer más fácil la maniobra.



En uno de los botes sobre el mar, estarás en el aire.

VUELO EN FORMACIÓN

Nosotros lo hemos hecho con el F-15E, aunque puedes intentarlo con aparatos más lentos si es tu primera vez. El único truco es la suavidad en todos los ejes, especialmente en el del mando de gases, para acercarte poco a poco al líder de la formación. Una vez cerca, colócate ligeramente a un lado y mantente ahí, disfrutando de la vista.

DESPEGUE CON CABLE EN PLANEADOR

Existen dos maneras de hacerlo; puede remolcarte una avioneta ligera, en cuyo caso tienes que estar muy pendiente de apuntar el morro a quien te remolca para no tensar demasiado el cable, o bien puedes ser lanzado desde tierra con una gran goma elástica. En el primer caso, espera a ganar considerable altitud antes de soltar el cable. En el segundo, acuérdate de soltar la goma antes de pasar por encima del anclaje o serás atraído a tierra!



APAGA EL FUEGO

Con el A-26 Invader, tienes que acceder a la pantalla de carga y combustible y aumentar tu carga lanzable hasta el máximo. Configúrate la tecla de lanzar cargas en el joystick y sólo acércate directamente al incendio, soltando toda tu carga de mezcla de agua y retardante al desaparecer el fuego bajo tu morro. Si quieres repetir, accede de nuevo a la pantalla de carga y combustible y aumenta otra vez la carga a lanzar.

SUELTA DESDE B-52

No hay secreto. Estás en un X-15 experimental suspendido del ala de un B-52. Acelera y pulsa la barra de espacio para soltarte. Caerás unos metros, pero si dejas que tu avión-cohete acelere, puedes subir en vertical hasta rozar el espacio. Vigila al bajar, la velocidad excesiva podría matarte, así que no pierdas de vista la aguja roja y blanca del anemómetro. Marca la velocidad que nunca debes exceder.





REPOSTAJE EN VUELO

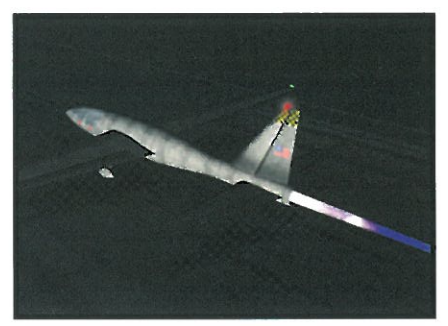
Ahora es cuando empieza lo verdaderamente difícil. Puedes intentarlo con cualquier caza disponible, teniendo en cuenta que cada uno reposta de una forma: o con pértiga (F-4, F-15, F-16, F-22) o con cesta (F-4, F-14). Sólo el F-4 puede hacerlo de las dos maneras, así que en principio este avión es el más recomendable para practicar. En la modalidad de repostaje con pértiga, tendrás que volar en formación muy cerrada detrás y debajo del cisterna, y la pértiga se conectará sola con tu avión. En modalidad cesta, eres tú quien debes conectar con la cesta de repostaje. Tómate con muchísima paciencia esta prueba, porque es de las más difíciles.

ATERRIZA DONDE PUEDAS

Hay varias situaciones en las que puedes probar tu habilidad para aterrizar a los mandos de cualquier helicóptero. Desde aterrizajes en plataformas petrolíferas grandes y pequeñas al movedizo helipuerto de una fragata en el mar. Uno de los más atractivos es intentar tomar tierra en el helipuerto de lo alto de un rascacielos. Por su gran tamaño, este intento de aterrizaje especial no debería serte muy difícil. Nosotros lo hemos intentado con el Bell 206 y nos ha ido bastante bien. Pero recuerda, si se trata de helicópteros, la suavidad es esencial.

DESPEGUE Y ATERRIZAJE EN MARTE

En Marte hay menos gravedad, pero también menos densidad del aire. Por ello, necesitas un avión con alas muy largas para volar, y no sólo eso, sino que los instrumentos indican 40 nudos de velocidad aérea cuando en realidad tu velocidad sobre el suelo es de 400 nudos. Por ello, necesitas un cohete JATO para asistir el despegue en el MarsJet. El vuelo con dicho avión es muy delicado, dado el poco margen de velocidad aérea del que se dispone. Y el aterrizaje es otra historia; tienes que venir alineado con la pista como mínimo desde 15 millas antes, ajustar la velocidad al milímetro (unos 34 nudos), seguir las indicaciones de vuelo de una de las pantallas, y rezar. En un accidente sobre Marte puedes pasarte toda la pista rebotando contra el suelo sin lograr detener el avión. Por ello, no te olvides de bajar el gancho de aterrizaje.



REENTRADA CON EL DISCOVERY

Con la iglesia hemos topado. Éste es, sin duda alguna, el mayor desafío de este simulador. Tienes maneras de llevarlo a cabo, de más difícil a más fácil: reentrada completa y reentrada final por una parte (en cuyos casos te encuentras todavía fuera de la atmósfera terrestre, así que debes encontrar la senda de planeo justa para ni pasarte de velocidad ni quedarte corto) y los más fáciles modos de aproximación completa y aproximación final, en los que se te sitúa igualmente a los mandos del Discovery, pero ya dentro de la atmósfera y más cercano a la pista.



En todos los modos, debes mirar constantemente las dos pantallas, que te indican si vas bien de rumbo y estás bajando lo necesario o tienes que bajar más. Si lo has hecho todo bien y llegas a la pista, recuerda que estás volando literalmente un planeador muy pesado, por lo que sólo hay un intento. Levanta el morro en el último momento y mantenlo así hasta que las ruedas posteriores toquen tierra suavemente.

ANTE TODO... PACIENCIA

Hay algo que no podemos enseñarte, pero tal vez sí podemos inculcarte: la paciencia, ese valor esencial cuando uno se enfrenta a un simulador de vuelo realista. Esto significa que las cosas no te saldrán bien a la primera, pero con un poco de dedicación, los resultados cambian muchísimo. Es pura habilidad, que adquirirás poco a poco. Estas palabras no son palmaditas a la espalda. Aunque sea sólo por una vez, hablamos en serio.



El truco del almendruco **funciona en el nido** del cuco, **como el traco** del almendraco **funciona en la huerta** de Paco. Y **yo debo estar despedido** por delirar más de la cuenta en horas de trabajo, **así que ya me voy**. Ustedes perdonen, **sigan con lo suyo**.

RESTAURANT EMPIRE

Una vez dentro del juego, introduce en cualquier momento alguna de las combinaciones de teclas siguientes para obtener el correspondiente truco.

Mayúsculas + Alt + C
Obtienes 100.000 dólares
Mayúsculas + Alt + F
Aumenta en 10 la puntuación de tu plato
Alt + Ctrl. + E
Mejora la decoración externa de tu restaurante
F11, Mayúsculas + Alt + V
Completa el escenario





X-PLANE FLIGHT SIMULATOR

Para tener combustible ilimitado, haz lo siguiente:
1) Accede a la sección de "Centrado y carga" en el menú de ajustes.
2) Sube la carga de combustible al máximo. Esto llena el tanque otra vez. Se puede repetir esta acción tanto como se necesite.

Para llegar al espacio más rápido:
1) Prepara el vuelo con el X-15 y utiliza el lanzamiento desde el B-52 en la sección de vuelos especiales.
2) Pulsa la barra de espacio para ser lanzado mientras acelera el B-52 apuntando el morro directamente arriba.





NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Durante el juego, pulsa la tecla ` (a la derecha de la P). Con ello abrirás la consola de comandos. Escribe en ella **DebugMode 1** respetando las mayúsculas y minúsculas. Vuelve a pulsar la tecla anterior y a continuación la tecla **Tab** para ver la lista de códigos disponibles.
Ya sólo te queda elegir el que prefieras escribiéndolo en la consola. Si al activar alguno de los trucos aparece el mensaje Entered Target Mode, significa que tienes que seleccionar primero el personaje sobre el que quieras que se aplique el truco.

dm_god
Modo Dios
dm_heal X
X es la salud que quieras darle a tu personaje
dm_givegold X
X es la cantidad de oro que quieras darle de tu personaje
GetLevel X
X es el número de niveles que quieras darle a tu personaje
GiveXP X
X es el número de puntos de experiencia que quieras darle a tu personaje
dm_mylittlepony
Montas en un pony
SetCON X
X es el valor de la constitución que quieras darle a tu personaje
SetWIS X
X es el valor de la sabiduría que quieras darle a tu personaje
SetINT X
X es el valor de la inteligencia que quieras darle a tu personaje
SetSTR X
X es el valor de la constitución que quieras darle a tu personaje
SetCHA X
X es el valor del carisma que quieras darle a tu personaje
SetDEX X
X es el valor de la destreza que quieras darle a tu personaje
SetAge X
X es la edad que quieras darle a tu personaje

THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

Abre la consola de comandos pulsando la tecla º (se encuentra a la izquierda del 1). Escribe **player->** seguido de uno de los códigos que te ofrecemos a continuación:



setlevel X	X es el nivel de tu personaje
sethealth X	X es la salud de tu personaje
setflying 1	Puedes volar
setsuperjump 1	Puedes realizar grandes saltos
setwaterwalking 1	Puedes caminar sobre el agua
setwaterbreathing 1	Puedes respirar bajo el agua
additem "Gold_100" X	Obtienes la cantidad X de oro
Fillmap	Aparecen todos los pueblos en el mapa

STATE OF EMERGENCY

1) Para conseguir tiempo ilimitado en el modo Kaos, tienes que superar todos los mapas Kaos en modo arcade.
2) Para activar los siguientes mapas en modo Kaos, tienes que completar los siguientes retos:
a) Mapa Chinatown
Conseguir 25.000 puntos en modo Kaos en Capital City.
b) Mapa Mall East Side
Conseguir 50.000 puntos en modo Kaos en Chinatown.
c) Mapa Corporation Central
Conseguir 100.000 puntos en modo Kaos en East Side.
3) Para activar esta serie de personajes adicionales en modo Kaos, tienes que completar los correspondientes retos:
a) Bull
Completa el nivel East Side en modo Revolution.
b) Spanky
Completa el nivel Mall en modo Revolution.



c) Freak
Completa el nivel Chinatown en modo Revolution.
4) Al completar los niveles en su versión de 3 y 5 minutos, conseguirás desbloquear la posibilidad de jugar en esos mismos niveles en el modo Kaos y todos contra todos.
5) Cuando estés en modo Revolution, suelta el arma que lleves antes de pasar por delante de un soldado ATO. No te prestará atención si no llevas un arma y no causas problemas. Más adelante, encontrarás otra arma.

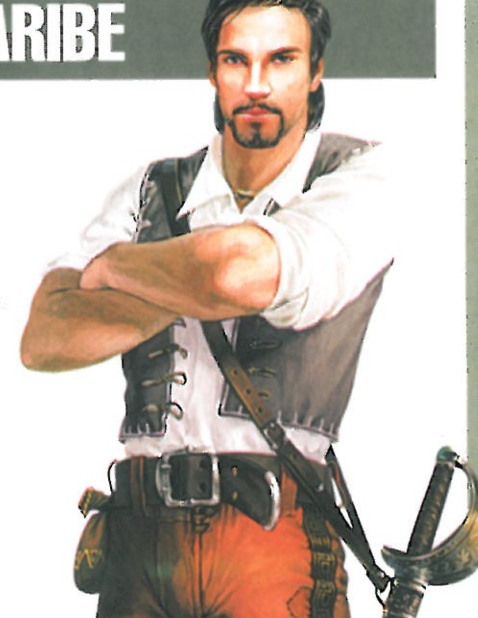


PIRATAS DEL CARIBE

1) Para navegar más deprisa, utiliza el editor de texto para abrir la interfaz del archivo del juego (PROGRAM/INTERFACE/).

2) Busca la palabra arcade y encontrarás el siguiente texto al final del archivo: if(bArcadeMode) return 2.0.

3) Sustituye el 2 por una cifra mayor (6 sería una buena opción) para aumentar así la velocidad de navegación. Luego pulsa la tecla * (está sobre el 9 del teclado numérico) y te moverás a la velocidad que hayas seleccionado.



CROWN OF THE NORTH

Para activar los trucos, aprieta la tecla de tabulación (a la izquierda de la Q) e introduce los códigos correspondientes.

DIMMUBORGIR	Muestra todos los edificios
UTOPIA	Derrota a la facción rebelde
SVENSK	No te declaran la guerra
BURP	No tienen lugar sucesos aleatorios
AIK	Pierdes 5.000 monedas
MANUNITED	Consigues 5.000 monmedas
STEFANREHN	Modo Dios
RICHARDBAD	Pierdes 1.000 puntos de victoria
RICHARDNICE	Ganas 1.000 puntos de victoria
KILLSTIG	Muere Hertig Stig
KILLVALDEMAR	Muere Hertig Valdemar
KILLERIK	Muere Hertig Erik
KILLBIRGER	Muere Konung Birger
KILLMENVED	Muere Menved
KILLHAAKON	Completas el juego





¿UN MUNDO MEJOR?

Telefónica puede dar alas al juego on line



¿Lo has oído, Charlie? Los españoles son ahora un peligro.

La introducción del modo Fast Path en las conexiones a Internet puede suponer un importante salto cualitativo para el juego on line en España. Telefónica está experimentando con este sistema en sus recientes instalaciones de ADSL.
De esta manera, las conexiones dejarían de tener activada la técnica de corrección de errores Interleaving, que evita que se pierdan paquetes de información pero retrasa la transmisión de esos paquetes vía IP. Eso motiva que los jugadores españoles tengan un ping superior al de los de otros países, por muy rápida que sea su conexión.
Alemania y Dinamarca son dos de los países de la Unión Europea que han incorporado el sistema Fast Path. Su plena adopción aseguraría un ping de alrededor de 30ms cuando la media española no suele bajar de los 90ms. Es decir, que por fin podremos jugar vía Internet con una velocidad de respuesta adecuada, en igualdad de condiciones con el resto de miembros de la comunidad on line.

MÁS VAPOR

Valve trata de promocionar Steam con Half-Life 2

Valve ha puesto seis vídeos exclusivos de *Half-Life 2* a disposición de los usuarios de su sistema de descargas Steam. De hecho, se trata de una exclusiva temporal (ya que, tras un corto periodo de exclusividad, los vídeos son puestos a disposición del resto de jugadores), pero demuestra que la apuesta de Valve por Steam es muy sólida. El software da también acceso gratuito a *Counter Strike* o *Half-Life* y compañías como nVidia, Game-Storm.net o Speakeasy han llegado a acuerdos de colaboración con Valve para suministrar nuevos contenidos.



¿Quieres verlos antes que nadie? Pues corre a hacerte con Steam.

SEGUNDO ASALTO

Nuevas razas para DAOC

Todavía no está muy claro si *Star Wars: Galaxies* le está haciendo mucho o poco daño a *Dark Age of Camelot*, pero Mythic ya ha reaccionado para que la competencia no les sorprenda con la guardia baja. Para reavivar el interés por su juego, la compañía acaba de hacer público qué nuevas razas aparecerán en la expansión *Trials of Atlantis*. Por parte de Albion, aparecerá una nueva raza de combate, los ogros. Hibernia también contará con una nueva facción guerrera, los shar, mientras que Midgard refuerza su plantilla de magos con la aparición de los frostalf. Además, disponemos de algunas imágenes en las que se puede apreciar una mejora del motor gráfico.



¡PREPARADOS, LISTOS, YA!

Empiezan las eliminatorias de los World Cyber Games

El 8 de septiembre concluye la fase de clasificación para los próximos World Cyber Games que se está desarrollando en varias salas de juego españolas con el apoyo de Terra (www.terra.es/juegos/wcg2003/index.htm). En estas olimpiadas virtuales se compite en juegos como *Age of Mythology*, *FIFA Football 2003*, *Counter Strike*, *StarCraft: Brood Wars*, *Unreal Tournament 2003* y *Warcraft III*. Las finales autonómicas tendrán lugar los días 13 y 14 de septiembre. La final nacional, los días 20 y 21 del mismo mes. Los ganadores se harán con un apreciable lote de premios y una plaza (con todos los gastos pagados) para la fase final que se celebrará en Seúl.



Entrega de premios de los World Cyber Games 2002.

CLANES DE LA RED

CLAN COD

El clan COD es la fusión de dos clanes de jugadores de *Age of Empires II* (Dragon y Odín) que llevaban meses enfrentándose entre sí. Juntos aspiran a abordar retos mayores, como la liga oficial de clanes del juego. El clan COD ha pasado de potenciar su cantera a hacer fichajes selectos. Si quieres unirte a ellos, empieza por visitar su foro.

http://usuarios.lycos.es/clancod2/html

REBELION HISPANA



REBELIÓN HISPANA

La Rebelión Hispana ha sido uno de los clanes más precoces de *Star Wars: Galaxies*. Mientras algunos aún esperan que les llegue el juego, ellos ya han oficializado su cofradía y han vivido una primera reestructuración interna. Lo único que piden a quien quiera unirse a ellos es algo de dedicación. Ah, y que pases por su página y rellenes el formulario.

http://clanrh.webcindario.com



ODISEA

Odisea es una de las cofradías más antiguas de *EverQuest*, y una de las más decididas a mantenerse fiel al decano de los juegos on line. Llevan tanto tiempo juntos que han desarrollado amistades que van más allá del contexto virtual en que se mueven. Si te has quedado sólo en Solusek Ro, seguro que Odisea te acogerá, basta con que visites su página y su muy activo foro.

http://odisea.gate2force.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

SÍNDROME ASIÁTICO

Ragnarok sufre un importante ataque a sus servidores

Todo lo que tiene que ver con *Ragnarok*, el juego que arrasa en el sudeste asiático, es desproporcionado. La última noticia es que la versión internacional del juego (con servidores en Estados Unidos) ha sufrido el ataque de un hacker que ha creado un auténtico caos.

El principal efecto de este ataque ha sido la aparición de gran número de objetos especiales. Gravity, compañía responsable del juego, se ha visto obligada a detectarlos y eliminarlos. En algunos casos, se han eliminado por error objetos originales del juego y se han perdido cuentas de usuario. En fin, que el juego que ha avivado la fiebre asiática sufre un serio golpe en sus ansias de expansión.

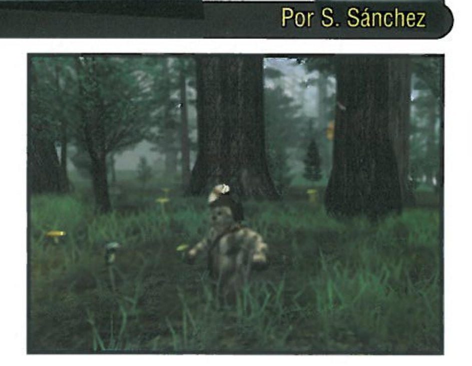


La economía interna de Ragnarok quedó temporalmente desvirtuada.

Star Wars GALAXIES
An Empire Divided

Antes de que este juego **hiciese su irrupción** on line, **empezamos a sentir** algo que podríamos describir como **pánico ajeno**. Es decir, **nos poníamos en la piel de los desarrolladores**, que editaban su juego con prisas y con la terrible presión de las expectativas puestas en él.

Por S. Sánchez





Es fácil ver rancors: son una de las mascotas favoritas de los domadores.



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Sony Online
EDITOR:	Por confirmar
DISPONIBLE:	Por confirmar



EN RESUMEN

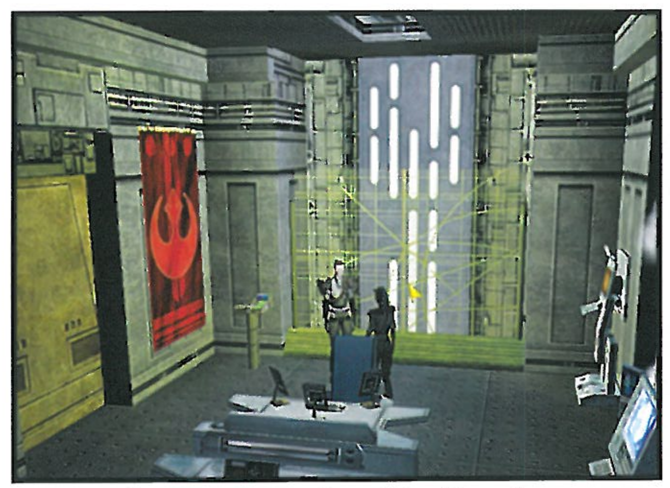
Star Wars: Galaxies es un juego deliberadamente vacío, un libro en blanco. Apenas hay contenido predeterminado, casi todo está en manos de los jugadores. Son ellos los que deberán ir, poco a poco, dando vida a la galaxia, una tarea formidable que abruma al principio y requiere altas dosis de paciencia.

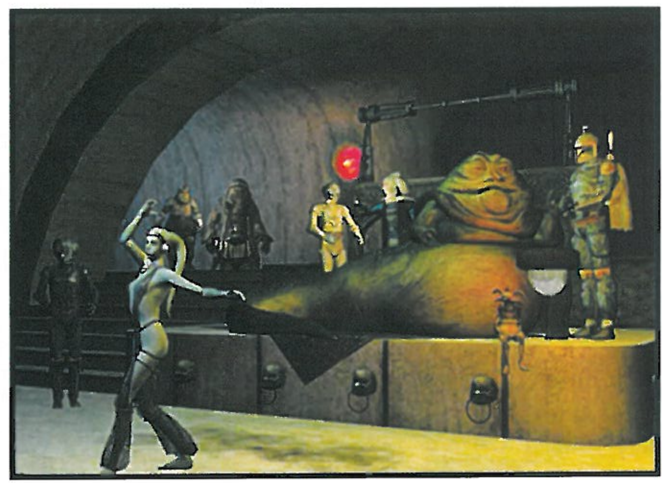
Tras una larga espera, por fin ha caído en nuestras manos un copia de importación de *Star Wars: Galaxies*. Como sigue sin confirmarse si habrá o no versión europea, hemos cedido a la tentación de ofrecerte un avance del juego pese a que sólo hace un mes que empezamos a jugarlo (un plazo bastante corto cuando se habla de productos on line, siempre sujetos a modificaciones que pueden cambiar mucho la experiencia de juego).

De todas maneras, no podíamos dejar de hablarte de un título como éste, la esperanza blanca de los juegos on line. Un producto capaz de atraer (aunque sólo sea por su nombre) a muchos jugadores que nunca se plantearon conectarse a un mundo persistente. Esta popularidad previa puede convertirse (de hecho, se está convirtiendo) en uno de los inconvenientes del juego, ya que los usuarios sin apenas experiencia on line lo están encontrando demasiado complejo. La criba natural del primer mes de juego ha acabado incluso con la paciencia de muchos jugadores experimentados. Pero eso no quiere decir que *Star Wars: Galaxies* sea un mal juego. En absoluto, es sólo que se trata de una propuesta diferente, y la reacción de la mayoría de los usuarios suele ser resistirse a los cambios.

Viaje accidentado

Si en algo no ha sido capaz de desmarcarse de la competencia *Galaxies* es en la forma de saltar a la Red. Como de costumbre, hemos asistido a un lanzamiento precipitado y bastante caótico. Los problemas para registrarse y las continuas (aunque, por


Cuando estés preparado, puedes unirte al Imperio o a los rebeldes. La decisión te corresponde a ti.


Algunos lugares famosos por las películas son accesibles completando ciertas misiones.

suerte, ya parcheadas) caídas de servidor no fueron más que los primeros síntomas. Tras un mes de existencia on line, persiste un lag terrible que se debe tanto a los poco optimizados servidores como a los desproporcionados requisitos del juego. Además, la sensación de falta de contenido se hace más que evidente desde el primer día de juego.

Dado que la solución a la mayoría de problemas técnicos es cuestión de tiempo, más de uno se está empezando a preguntar si es justo que se exija una cuota para jugar a un producto a todas luces incompleto. Aun así, existe un gran aliciente de entrar ahora en el juego: la posibilidad de acumular experiencia para jugar en las mejores condiciones posibles cuando los servidores empiecen a poblarse masivamente.

En lo que sí se debe proceder con mucha paciencia es en el proceso de creación de tu alter ego virtual, sobre todo porque está previsto que no se pueda tener más de un personaje por servidor. Cierto es que cambiar de profesión es fácil, pero no tanto de aspecto, así que más vale acertar a la primera. Para ponerlo más difícil, las posibilidades de configuración del personaje son inmensas, tanto en formas como en colores. En el tiempo que llevo de juego, puedo asegurar que no he visto dos personajes iguales.

El sistema económico está en manos de los jugadores, lo que puede crear una sensación de caos

Recorta y pega

Tienes ocho razas distintas a tu disposición, desde humanos hasta, mon calamaris, twi'leks o wookies. Elegir una u otra no tiene mayor consecuencia práctica, así que puedes guiarte por tus preferencias personales.

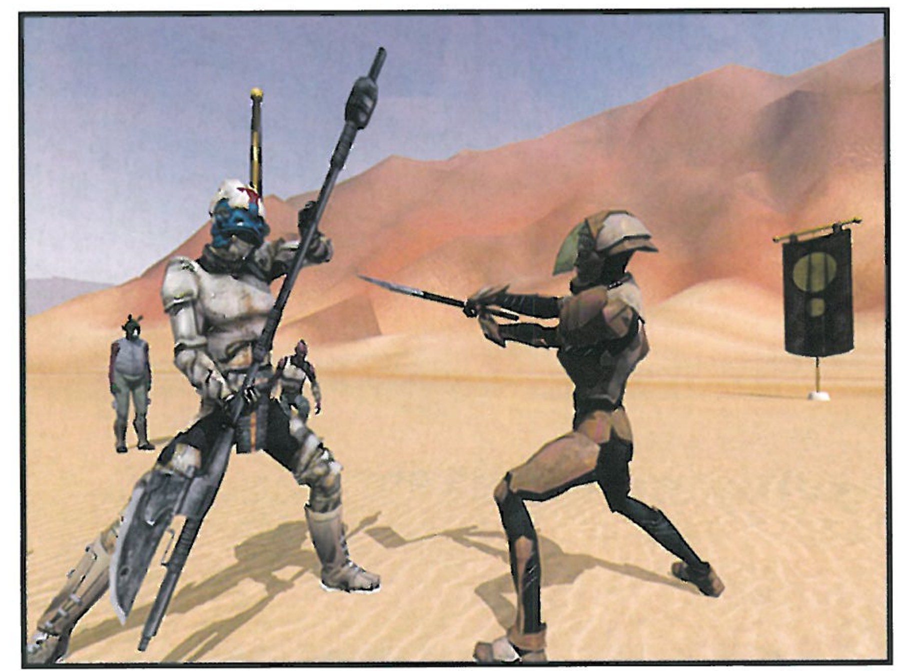
De hecho, las profesiones y sus posteriores especializaciones son la perla oculta del juego. Dos de ellas están orientadas al combate, dos a servicios de apoyo y otras dos a actividades artesanales o artísticas. *Galaxies* consigue algo tan poco frecuente como dar a los jugadores la oportunidad de disfrutar de sus roles sin que sea imprescindible combatir para subir de nivel, ya que las habilidades de cada uno suben a medida que se ponen en práctica.

Se trata de un sistema tal vez algo repetitivo, pero va de maravilla para potenciar el componente social del juego. La clave es que todas las profesiones son útiles en algún momento determinado, lo que hace necesario que los jugadores se unan en grandes grupos lo más equilibrados posibles.

El sistema económico está totalmente en manos de los jugadores, lo que puede crear una cierta sensación de caos pero también hace que el juego sea muy rico en posibilidades. Así, vemos como coexisten prácticas de capitalismo salvaje (los precios poco tienen que ver con el valor real de los objetos) con modas de consumo que hacen que según que objetos se vuelvan "psicológicamente" imprescindibles.

No hay que olvidar que *SWG* está centrado en los tiempos de la primera trilogía fílmica, momento en el que el Imperio está presente en toda la galaxia y la facción rebelde lucha en la sombra para derrotarlo. Los jugadores tienen la posibilidad de permanecer neutrales o unirse a uno de los dos bandos. En el segundo caso, pueden enfrentarse a jugadores del bando enemigo siempre y cuando se declaren abiertamente partidarios de la facción a la que pertenecen.

Por ahora, los jugadores están todavía aprendiendo a dominar sus habilidades, mejorarlas y perfeccionar su equipamiento. Con el tiempo, las pequeñas escaramuzas darán pie a grandes batallas entre jugadores, aparecerán vehículos, se podrán crear ciudades y (momento cumbre) irán apareciendo los primeros caballeros Jedi.


En un mundo futurista, hay sitio para los combates cuerpo a cuerpo.

Z·O·N·A UNDERGROUND

¿He oído *gratis*? Pues sí, **conviene acercar** la oreja a la Red, porque en ella **abundan los juegos comerciales a tiro de descarga**. Y es que los juegos nacen, crecen, se editan, se venden, **se descatalogan y se cuelgan** (íntegros, espléndidos) en Internet.

Este mes, aparcamos los juegos amateur y demás delicias subterráneas para centrarnos en el mundo de los juegos comerciales en desuso, también conocidos como abandonware. Esta práctica se ha hecho muy frecuente en los dos últimos años. La Red se ha llenado de versiones gratuitas de juegos que sus creadores han dejado allí para que cualquier usuario pueda disfrutarlas.

Por supuesto, estamos hablando de títulos con bastantes años a cuestas y un ciclo comercial ya del todo agotado. Aun así, sorprende la calidad e incluso la plena vigencia de muchos de esos títulos. La selección de este mes incluye un poco de todo, desde simuladores de billar americano y conducción a tradicionales aventuras graficas pasando por juegos de estrategia inspirados en la añeja moda de los Tamagotchi. No debes preocuparte por los tradicionales problemas de compatibilidad de los juegos concebidos inicialmente para MS-DOS, todos los títulos aquí incluidos han sido reprogramados para que funcionen perfectamente en Windows.

Dos de esos títulos pueden descargarse en páginas oficiales, pero el resto deberás ir a buscarlos a www.freeloader.com. Una vez accedas a la página, sólo tienes que registrarte y rellenar una serie de cuestionarios comerciales durante la descarga. Los programadores de esta página británica han partido los juegos en episodios para agilizar el proceso.

GRAND THEFT AUTO



GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Rockstar Games
WEB:	www.rockstargames.com/classics/
TAMAÑO:	328 MB





Ahora que la serie esta en pleno apogeo gracias a la aparición de esa obra maestra llamada *Vice City*, no estaría de más indagar en los orígenes de una de las sagas más sangrientas y divertidas que jamás han desfilado por el monitor de un PC. El primer *Gran Theft Auto* funciona más o menos como el resto de entregas. Se desarrolla en tres ciudades ficticias inspiradas sin ninguna duda en Nueva York, Miami y San Francisco. En ellas, deberás emprender una carrera delictiva que consistirá en ir asumiendo los trabajos sucios que te encarguen los señores del crimen de cada ciudad.

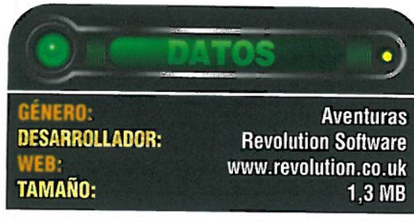
La gran virtud de este juego es que dispones de una libertad de acción casi absoluta. Es probable que al principio te limites a robar coches y circular por la ciudad infringiendo todos los códigos penales y morales habidos y por haber. Pero en cuanto te hartes del vandalismo puro y duro, una serie de misiones muy bien diseñadas te estará esperando. Hay un poco de todo: volar edificios, repartir droga, depositar coches bomba, recoger a atracadores, disparar a soplones o cruzar la ciudad a bordo de un autocar con una bomba en una clara parodia de la película *Speed*.

Todo ello, adornado con una modélica banda sonora que cambia en función del coche que conduzcas y unos arcaicos gráficos 2D/3D con perspectiva cenital y zoom automático. Nada más acceder a la página principal, rellena el cuestionario y recibirás un mensaje de correo con una dirección desde la que puedes descargar los archivos.





LURE OF THE TEMPTRESS



GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Revolution Software
WEB: www.revolution.co.uk
TAMAÑO: 1,3 MB



Una aventura atípica y del todo actual gracias a lo valiente de su planteamiento. *Lure of the Temptress* se basa en la técnica Virtual Theatre, que permite que todos los personajes del juego tengan su propia vida, deambulen de un lugar a otro del escenario y realicen sus tareas diarias independientemente de si interactúas con ellos o no. El sistema funciona: basta con dar una vuelta por la ciudad de Turnvale para percatarse de que todo tiene su parte de vida y que simplemente eres un visitante más, no el centro de atención de todas las miradas.

Esta dosis de realismo viene complementada por una interfaz invisible que se maneja a golpe de ratón. Pulsa el botón izquierdo y Diermot (el protagonista) te dará una detallada descripción del objeto que señales en ese momento. Pulsa el botón derecho y aparecerá un menú desplegable con los verbos apropiados para cada objeto, persona o lugar. El juego está disponible en tres idiomas distintos, aunque desgraciadamente ninguno de ellos es el castellano.



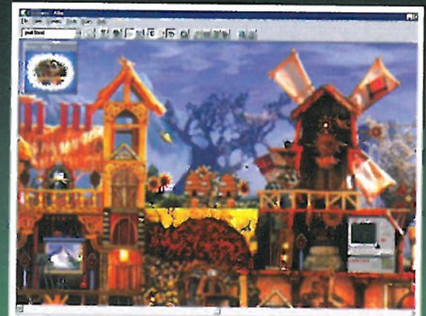


CREATURES



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Cyberlife Tecnology
WEB: www.freeloader.com
TAMAÑO: Varias descargas

Un revolucionario juego cuya premisa básica es bastante simple: debes usar la ingeniería genética para crear extraños seres, educarlos en el difícil arte de la supervivencia y procurar que se reproduzcan para que la especie no se extinga. Tus ahijados viven en un mundo en el que es imposible aburrirse, sobre todo por la presencia de los malvados grendels, una perversa raza cuyo único propósito es contagiar enfermedades a las criaturas y, en general, complicarles la vida. Diversión más allá de la fiebre Tamagotchi.





PRO PINBALL: THE WEB



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Empire Interactive
WEB: www.freeloader.com
TAMAÑO: Varias descargas

Han pasado ya nueve años desde su publicación, pero sigue siendo uno de los mejores juegos del millón disponible en PC. A diferencia de la mayoría de los *pinball* informatizados, *The Web* incluye únicamente un tablero. Eso sí, un tablero excelente, repleto de detalles (dianas, imanes de retención, dianas en bajada o pendiente, espectaculares loops, tres flippers, dos rampas y decenas de minijuegos en la pantalla superior). Si ya te lo pasaste en grande con *Pro Pinball: Timeshock*, éste te parecerá aún mejor.

8



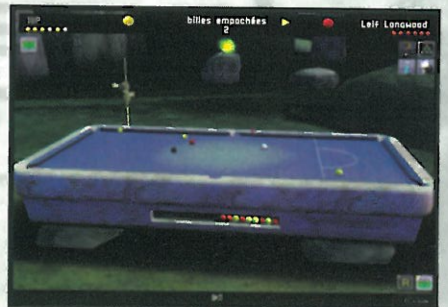
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2



GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Awesome Developments
WEB: www.freeloader.com
TAMAÑO: Varias descargas

Sin duda alguna, uno de los simuladores de billar (pool y snooker) más realistas que existen, con una física precisa de las bolas, una atención enfermiza por el detalle, árbitros y rivales con una inteligencia artificial refinada y fantásticos gráficos en alta resolución. También incluye juegos de salón como dardos, damas, máquinas tragaperras y la máquina recreativa *Dropzone*. Un juego que hará las delicias de los aficionados de tan minoritario deporte a pesar de su desproporcionado nivel de dificultad.





MOD DEL MES

BATTLEFIELD
Galactic Conquest

Battlefield 1942 se ha convertido de la noche a la mañana en **uno de los títulos** multijugador **con más aceptación entre la comunidad mod**. Uno de los mejores aparecidos es **este *Galactic Conquest***, que **aprovecha para sumergirnos** en el universo *Star Wars*.

Por G. Masnou

Galactic Conquest tiene el mismo problema que la mayoría de mods recién salidos del horno: hay pocos jugadores dispuestos a indagar en un universo virgen. Además, el juego no tiene un rendimiento óptimo en ordenadores de gama alta, le sobran errores de programación y se queda bastante corto en lo que a modos de juego se refiere.

Con todo, la creación de Wrafe bien merece que le des una oportunidad, ya que se trata de uno de los mejores añadidos gratuitos basados en el universo *Star Wars* que existen en la actualidad. El único nivel disponible por ahora es una excelente recreación de la batalla en el planeta helado Hoth, uno de los momentos clave de la película *El Imperio contraataca*. Todo funciona de manera muy parecida a *Battlefield 1942*: se empieza seleccionando el bando por el que vas a luchar (Imperio o Alianza rebelde), especialidad (francotirador, infantería ligera, soporte o anticarros), lugar del mapa en donde quieres iniciar la partida y... que empiece el espectáculo. El equipo que consiga apoderarse de todas las banderas enemigas se alzará con la victoria.

Maquinas de matar

Sin duda, la opción más divertida del mod reside en la posibilidad de pilotar la mayoría de vehículos que aparecen en la película original. Este mod incluye los modelos TIE Fighter, TIE Bomber, T-47 Airspeeder, AT-ST y la estrella de la función, el Halcón Milenario. El alto poder destructivo de estos raros volátiles sólo es comparable a la dificultad que supone manejarlos con soltura. Los modelos T-47 y el Halcón Milenario permiten la colaboración simultanea de dos jugadores: uno pilota y el otro dispara con los cañones láser.



En el interior de la base es posible recargar las energías.

Mientras que instalar el mod no supone ninguna dificultad, hacer lo propio con el parche de actualización 0.1b ya es arena de otro costal. Tras descargar el parche, descomprímelo y copia el contenido en "C:\Archivos de programa\EA GAMES\Battlefield 1942\Mods". Ejecuta *Battlefield 1942*, pulsa sobre la pestaña Juego Modificado y repite sobre el icono GC MOD. Ahora, ya sólo te resta ir a opciones multijugador y elegir alguno de los servidores en los que aparece el icono en forma de casco imperial. Ah, y que la Fuerza te acompañe.



El sistema de comunicación por iconos funciona de maravilla.



FICHA TÉCNICA

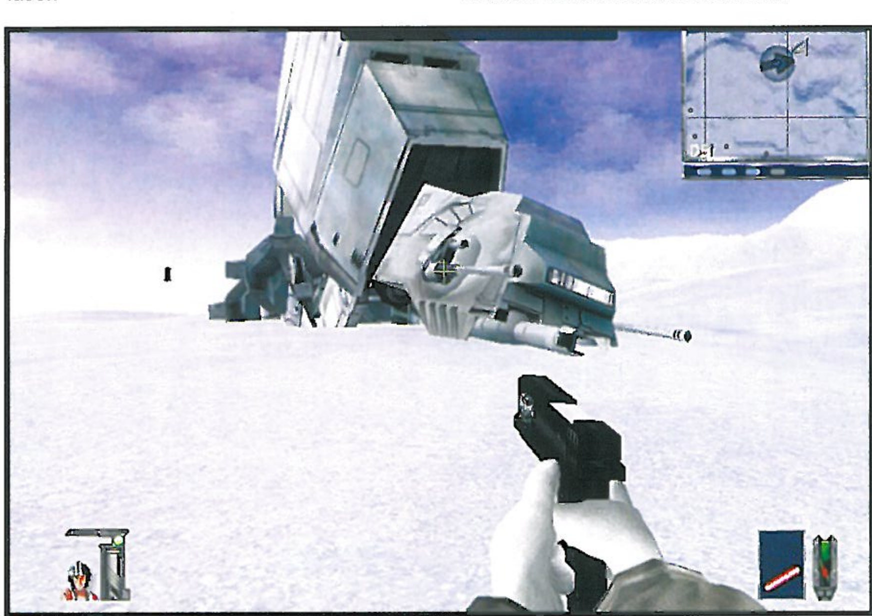
GÉNERO	Acción
WEB	www.swbattlefield.jolt.co.uk/
JUGADORES	LAN 64 Internet 64



VEREDICTO

Los aficionados a *Star Wars* tienen en *Galactic Conquest* el título en el que hacer realidad uno de sus sueños húmedos: participar en la batalla de Hoth más apabullante que ha existido jamás. En la recámara aguardan nuevos mapas, armas, vehículos y modos de juego que lo harán aún más atractivo.

8



Una versión futurista de David contra Goliat.



JUEGOS A 64 BITS

AMD inaugura la próxima generación

El Athlon 64 de AMD ha provocado una pequeña revolución antes de ser comercializado. Microsoft ha anunciado que trabaja en un nuevo sistema operativo capaz de sacar el máximo partido a este nuevo procesador a 64 bits, con lo que las principales compañías de desarrollo ya piensan en crear juegos adaptados a él.

Uno de los primeros en saltar al carro de la próxima generación ha sido Epic Games, que ya ha anunciado la aparición de un parche para que *Unreal Tournament 2003* pueda sacar mejor provecho de los 64 bits.

El nuevo procesador podrá manejar sistemas operativos de 32 bits actuales, pero su compatibilidad con los de 64 hará posible, por ejemplo, superar los 4 GB de memoria RAM que marcan el límite actual. Además, su superior capacidad de cálculo permitirá elaborar mejores gráficos y vídeos con mejor calidad de imagen. Sin duda, la revolución silenciosa que marca este salto a los 64 bits dará mucho que hablar.



RADIO ATI

Las tarjetas All In Wonder incluyen receptor FM

El fabricante canadiense ATI ha incluido un receptor de radio FM en su nueva tarjeta All In Wonder 9600 Pro. De este modo, a la posibilidad de reproducir vídeo y sintonizar cadenas de televisión tanto terrestres como vía satélite se le añade la de sintonizar la radio desde el mismo ordenador sin necesidad de tarjetas adicionales. El nuevo sintonizador podrá memorizar diez emisoras, dispondrá de radio despertador y permitirá grabar programas de radio en formato mp3 y empezar a escucharlos antes de que finalicen.

ATI ha anunciado también la salida al mercado de la segunda generación de su mando inalámbrico por radiofrecuencia pensado para controlar el ordenador a una distancia considerable. El nuevo mando, bautizado con el nombre de Remote Wonder II, tendrá un mayor alcance e incluirá un ratón táctil, como el de los ordenadores portátiles, para facilitar el control del ordenador y de las funciones de vídeo de las tarjetas All In Wonder.



INTEL SE ESCONDE

Escasean los procesadores con FSB a 533 MHZ

La poca demanda de procesadores con un FSB a 800 MHz ha hecho que su fabricante, Intel, limite la entrega a los distribuidores de los procesadores con un FSB a 533 MHz, mucho más económicos y con mejores expectativas en el mercado. De hecho, el 70% de las placas base que Intel ha vendido desde que rebajó su precio en junio están equipadas con controladores a 533 MHz. Ésta parece ser la prueba evidente de que los consumidores prefieren procesadores de bajo coste a pesar de las mejores prestaciones de los equipos de gama alta y que a los vendedores les resulta complicado explicar las a veces sutiles diferencias entre las diferentes tecnologías que se emplean. Está previsto que Intel revise a la baja el precio de sus procesadores el próximo mes de octubre, cuando su competidor, AMD, introduzca en el mercado su procesador de 64 bits. A juzgar por las tácticas adoptadas por Intel, parece que nos espera un otoño de encarnizada guerra comercial.

NVIDIA SE MUEVE

El fabricante adquiere MediaQ

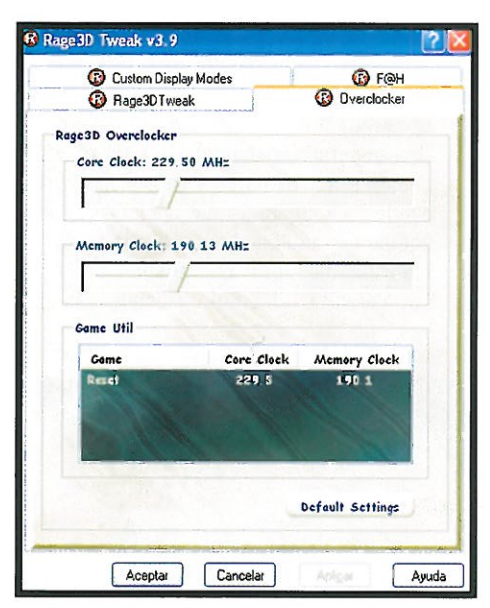


La compañía nVidia ha adquirido la empresa MediaQ, especializada en fabricar semiconductores versátiles y baratos para dispositivos móviles. Además, elabora también controladores para los sistemas operativos de dispositivos portátiles como Pocket PC o Palm. Sus productos están especialmente destinados a la telefonía móvil de última generación, agendas electrónicas y un variado elenco de dispositivos portátiles. Siemens, Mitsubishi, Palm y Sony son algunos de sus clientes.

Con esta adquisición, nVidia aumenta su presencia en el mercado y amplía su campo de actividad económica. El paso anterior en este sentido fue la creación de los controladores para placas base nForce y, a juzgar por los resultados obtenidos, la cosa no le ha ido nada mal. Así que dentro de poco podremos jugar en teléfonos móviles "powered by nVidia".

OVERCLOCKING

Nueva versión del Rage3D Tweak



Rage3D (www.rage3d.com) acaba de poner a disposición de los usuarios la versión 3.9 de su utilidad para mejorar el rendimiento de las tarjetas gráficas de ATI. Con ella, las tarjetas alcanzan frecuencias de reloj superiores tanto en el procesador como en la memoria. También se han añadido perfiles destinados mejorar el rendimiento en juegos como *Warcraft 3*, *Max Payne* o *Half Life*.

Esta utilidad permite mejorar el rendimiento en entornos gráficos tanto 3D como 2D.

La aplicación está disponible para los sistemas operativos de Windows 98 o superiores y es compatible con las tarjetas ATI Radeon LE/VE/SDR/DDR/AIW, Radeon 7000/7200/7500/AIW 7500/7800, Radeon 8500(LE/LELE)/8500DV/8500eXP/8800, toda la serie Radeon 9xxx y los procesadores gráficos de la serie Mobility Radeon para dispositivos portátiles.

BAZAR DIGITAL



QBO 3000 PRO

AIT acaba de comercializar un ordenador P4 a 3 GHz de diseño ultra compacto. Incluye 512 MB de memoria DDR a 533 MHz, disco duro Seagate de 80 GB a 7.200 revoluciones, combo DVD/CD-RW y (por 289 € extras) monitor TFT de 15" Silver. El equipo viene con sistema operativo y un paquete de software.

Precio: 1.299 €

460LR MOUSE WIRELESS OPTICAL OFFICE

Trust ha lanzado un nuevo ratón inalámbrico de diseño ergonómico y en cuya base se pueden recargar las baterías. Utiliza un sensor óptico de 800 ppp que garantiza precisión a prueba de casi todo. Incluye además cinco botones y rueda de desplazamiento.

Precio: 48,68 €

MEMONIC USB WATCH

Rimax ha lanzado un reloj que incorpora una memoria flash interna de 32 o 64 MB, según el modelo. Un cable USB en la correa permite conectarlo a cualquier ordenador para añadir o recuperar archivos. El dispositivo permite configurar zonas de seguridad a las que sólo pueda accederse introduciendo una contraseña.

Precio: 47,36 €



COMBI TV-PC POP VIEW

Trust lanza este sintonizador externo que permite ver la televisión en el ordenador a pantalla completa y con resoluciones de hasta 1.024 x 768. Además, también hace posible la conexión de otros dispositivos de vídeo. Un completo OSD se encarga de asegurar el ajuste manual de la imagen.

Precio: 135,49 €



VAMOS DE

Renueva tu equipo sin morir en el intento

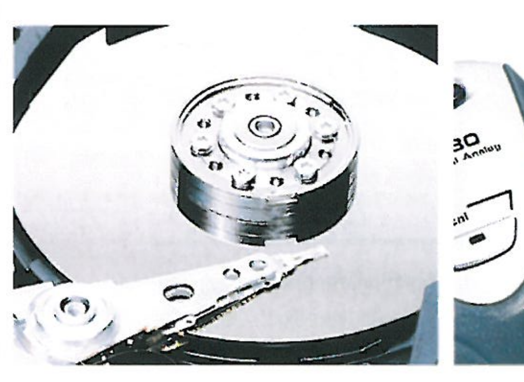
Ahora que empieza el curso escolar, **no te vendrá mal** comprar un equipo que te ayude a hacer los deberes. **Estudiar**, por ejemplo, la **aritmética** de los últimos juegos de acción, la **Historia** según los simuladores estratégicos **o** la **física** de los mejores títulos de carreras. Aunque **siempre queda la opción de dar un repaso** a las nociones claves de economía doméstica, **si** de verdad **piensas renovar tu equipo**.

Uno de los principales problemas a los que se enfrentan los jugadores que quieren renovar su equipo es la necesidad de sacar conclusiones a partir de información tan abundante como confusa. Los fabricantes nos abruman con especificaciones, precisiones técnicas y ofertas de software complementario, pero pocas veces nos explican de forma clara qué es lo que de verdad necesitamos para satisfacer nuestras necesidades concretas.

Esto último, sin duda, es clave. Antes de comprar nada, debes tener muy claro qué es lo que en realidad necesitas. No es lo mismo una máquina pensada para juegos y opciones multimedia que un simple PC de escritorio con el que además sea posible jugar. Los requisitos también varían enormemente según el género de juegos que te gusten. La estrategia, salvo excepciones, no suele ser demasiado exigente, mientras que los juegos de acción exigen máquinas de altas prestaciones.

El Dorado

Una superstición habitual a la hora de ir de compras consiste en pensar que, buscando bien, encontraremos La Oferta, ese equipo cerrado que hace realidad nuestras fantasías más íntimas a precios de saldo. La realidad es diferente: existen infinidad



COMPRAS

de tiendas de informática, y todas ofrecen equipos ensamblados con distintas configuraciones y precios que a menudo oscilan mucho. Más que la "calidad" objetiva del producto, los precios suelen depender de factores como el número concreto de equipos de un tipo que se vende. Así pues, no existe La Oferta, pero sí hay ofertas que cubrirán perfectamente tus necesidades a un precio razonable. Se trata de comparar precios, preguntar por los componentes y tomar una decisión.

En esta guía, hemos dejado de lado las ofertas concretas por equipos cerrados, ya que hay tantas como establecimientos de informática. Comprar un equipo pieza a pieza desde cero suele salir más caro, aunque aproveches las mejores ofertas de componentes, pero siempre es útil saber qué componente concreto te saldrá mejor de precio y cuál se adaptará mejor a lo que necesitas. Hemos dejado de lado las conexiones a Internet porque la mayoría de usuarios se acoge ya a ofertas de ADSL, y éstas suelen incluir el correspondiente módem o router. Todas las ofertas de este tipo tienen sus ventajas y sus inconvenientes, es difícil pronunciarse sobre cuál es la mejor. En la práctica, las diferencias (en cuanto a tasas de transferencia y velocidad de navegación) suelen depender de la infraestructura de la compañía que ofrece el servicio y del número de usuarios que estén conectados en cada momento. Por suerte, la era de los módem de plástico está pasando a la historia. Para jugar on line, basta con los 256 Kb/s que ofrecen las compañías como conexión básica. Debes tener en cuenta que estas conexiones son un 50% más lentas cuando se trata de enviar archivos en vez de bajarlos.

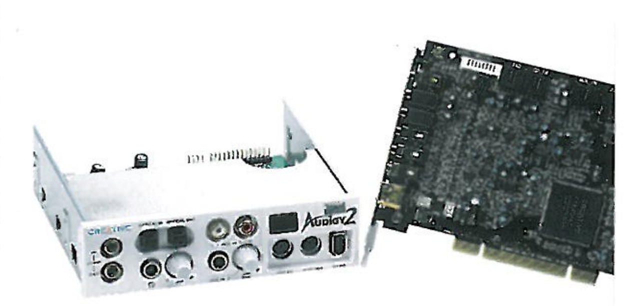
Alternativas baratas

Si no tienes conexión a Internet o las tarifas te parecen excesivas para el uso que le das a la Red, siempre puedes conectarte a través de un módem de 56K. Para ello, sólo necesitas el CD de conexión que te facilitará la operadora. La tarifa de conexión es equivalente a la de llamadas locales normales. Otras operadoras optan por ofrecerte tarifas planas anuales con este servicio o bonos mensuales por un tiempo de conexión. Eso sí, ten muy claro que este tipo de conexiones rara vez permite jugar a juegos on line actuales. Olvídate, por ejemplo, de la acción en primera persona o la estrategia en tiempo real.

En esencia, se trata de recurrir a la operación clásica: busca, compara y compra lo mejor que encuentres. En estas páginas vas a encontrar una descripción detallada, componente por componente, de las mejores ofertas que pueden encontrarse en el mercado. De todas maneras, siempre es posible que des con algún buen producto que se vende por debajo del precio recomendado. Si es así, no dudes en comprarlo, tu bolsillo te lo agradecerá.



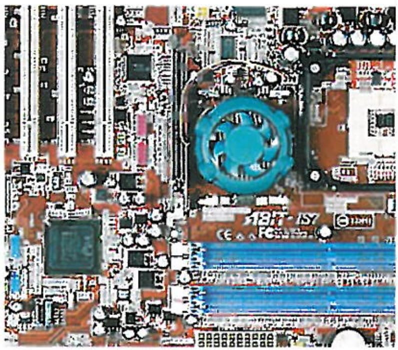












TARJETA GRÁFICA
¿ATI o Nvidia?

ATI y nVidia siguen siendo los dos fabricantes que **copan el mercado. La** inmensa **mayoría de tarjetas** presentes en el mercado **se basan en un procesador** de una **de las dos grandes** compañías.

Las tarjetas de nVidia de gama alta siguen haciendo demasiado ruido.

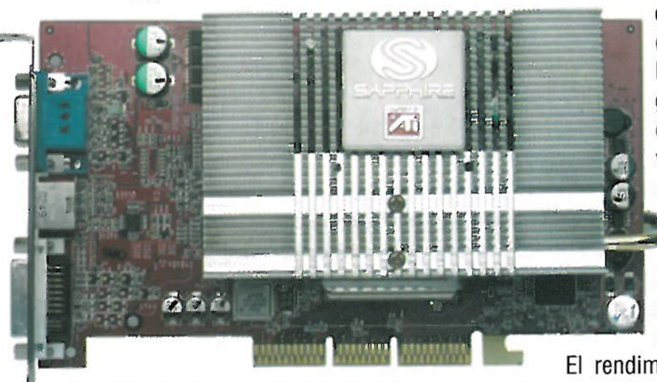
A la hora de adquirir una tarjeta gráfica, lo primero que debes plantearte cuál es el procesador que más te conviene. Aun así, las últimas generaciones de tarjetas gráficas basadas en los chips de nVidia y ATI y la llegada de DirectX9 obligan a tener en cuenta otros aspectos. Por suerte, la competencia entre las dos empresas te favorece. La mayoría ofrecen productos con licencia de las dos compañías grandes, con lo que suelen hacer ofertas complementarias para que resulten más atractivos, como juegos o utilidades destinadas al overclocking.

Gama alta

Poco tardó nVidia en hacer frente a las críticas recibidas por su FX 5800. Su escaso ancho de banda con la memoria, su ruidoso ventilador y las dos ranuras que ocupa en la parte posterior hicieron que el fabricante se replanteara su diseño. Este resbalón permitió, además, que ATI y su Radeon 9800 Pro mantuviesen el liderazgo en el mercado.

La reacción de nVidia llegó con la FX 5900 Ultra. El nuevo procesador sigue ocupando dos ranuras, pero su ventilador es más silencioso. Esto se debe a que el procesador (NV35) funciona a una velocidad inferior, generando menos calor. Una de las mejores tarjetas equipadas con este procesador gráfico es la MSI FX 5900U-VTD 256. En ella, el fabricante ha conseguido dejar libre la segunda ranura incorporando una serie de disipadores y un ventilador a cada lado de la tarjeta. Entre sus complementos, encontrarás cuatro juegos, utilidades varias y el PhotoShop Album de Adobe.

La alternativa de gama alta de ATI es la Radeon 9800, aunque la 9700 Pro ofrece casi las mismas prestaciones. La única diferencia importante es que la 9800 ofrece actualizaciones de tecnologías muy útiles, como SmoothShader y SmartShaders. Además, es mucho más silenciosa que la mayoría de tarjetas de características similares. Sapphire, una de las compañías que trabajan con el procesador de ATI, ha conseguido suprimir el ventilador en su Radeon 9800 Pro Ultimate Edition! (479 € con 128 MB de memoria y 599 € con 256 MB de memoria). Se trata de una muy buena opción que, además, resulta más barata que la FX 5900.



Sapphire ha logrado prescindir del ventilador en sus últimas tarjetas Radeon.

Gama media

La propuesta de ATI para este segmento son las ATI 9600 y 9600 Pro. La más interesante es, sin duda, la segunda, que se basa en una versión (RV350) del procesador R300 fabricada con tecnología de 0,13 micras. Gracias a esta mejora tecnológica, la velocidad del procesador ha aumentado (400 MHz) con respecto a la Radeon 9500 Pro, así como la de la memoria (300 MHz). Además, la temperatura ha sido reducida.

El rendimiento de esta tarjeta en los juegos es bueno, aunque se ve superada por su competencia de nVidia cuando se utilizan resoluciones inferiores a los 1.024 x 768. La Powercolor ATI Radeon 9600 Pro EZ 256 MB DDR 8 X (190 €) es una buena opción.

La apuesta en lo que a tarjetas con procesadores nVidia se refiere pasa por la FX 5600, que puede considerarse la competidora directa de la Radeon 9500 Pro. No es una tarjeta del todo lograda. De hecho, las versiones basadas en la GeForce4 Ti 4200 8x consiguen una calidad de imagen algo superior. La principal diferencia con ésta es que la FX 5600 soporta las nuevas directrices DirectX 9, lo que la convierte en una opción con más futuro. El precio es prácticamente idéntico al de las Radeon 9600 y 9600 Pro.

La MSI GeForce FX 5600 128 MB AGP 8x (192 €) es una excelente opción. Y una alternativa interesante (pero cara) por sus prestaciones multimedia es la Gainward GeForce FX 5600 Ultra 256 MB DDR VIVO (342 €).

Gama baja

En este terreno, nVidia supera claramente a su rival. Su tarjeta de línea económica es compatible con DirectX9 y cuenta con dos salidas para monitores. La Radeon 9200 de ATI sigue basándose en tecnologías algo desfasadas, incluido el soporte para DirectX8 y el AGP 8x. Ésta es la causa de que tarjetas basadas en procesadores anteriores ofrezcan prestaciones similares e incluso superiores. Por eso, el único motivo razonable para renovar tu equipo haciéndote con una tarjeta de gama baja de la actual generación es disfrutar de las prestaciones del DirectX9. En ese caso, una 3D Blaster 5 FX 5200 (109,01 €) es una buena opción. Si, pese a todo, quieres comprarte una Radeon 9200, Gigabyte vende una al muy competitivo precio de 95 € (Gigabyte Radeon 9200 128 MB DDR).

PROCESADOR
Apuesta por Intel

No hay color. Las últimas generaciones de procesadores **tienen un dominador muy claro**, un caballo ganador al que nadie se resiste. La ventaja de **Intel** parece, **de momento**, insalvable.

AMD corre el riesgo de convertirse en una marca para excéntricos: todo el mundo sabe que Intel copa el mercado por razones muy sólidas. Actualmente, los procesadores estrella de los dos fabricantes son el Pentium IV a 3,2 GHz y el Athlon XP 3200+. Aunque las nomenclaturas de AMD no indican la velocidad real del procesador (2,2 GHz para el 3200+), Intel acaba de aumentar un 7% la velocidad de su reciente P4 a 3 GHz. De este modo, ha conseguido que la nomenclatura se aproxime a la de su rival. Además, por primera vez, los procesadores de Intel aventajan en 1 GHz a los de AMD.

AMD ha retrocedido incluso en términos de relación calidad-precio, ya que sus procesadores cuestan ahora casi tanto como los de Intel. Además, las ofertas de Intel para ensamblaje han hecho que, en equipos completos, no haya diferencia de precio entre los procesadores de una y otra compañía.

Las razones de Intel

Lo que marca la diferencia entre la compañía líder y sus rivales es la introducción de la tecnología Hyper-Threading, por no hablar de su FSB a 800 MHz. La esperanza para Athlon pasa por el futuro procesador Athlon 64, que va a ser el primero en saltar a 64 bits y podría ser una revolución importante en el mercado de procesadores. Intel reaccionará a esta novedad adelantando a finales de este mismo de año el lanzamiento de su quinta generación de Pentium, los Prescott, para evitar que su rival se consolide en el mercado. Estos nuevos procesadores serán los primeros de Intel en equipararse a la memoria caché de segundo nivel (L2) que ofrece AMD.

Pero hablemos del presente. Hoy por hoy, vale la pena apostar por los P4 a 3 GHz (500 €) o 3,2 GHz. Estos procesadores incorporan la tecnología Hyper-Threading y un FSB a 800 MHz. Cuidado a la hora de adquirir la versión a 3 GHz, ya que existe un procesador a esta velocidad pero con el FSB a 533 MHz (447 €).

El inconveniente de estos P4 superiores a 3 GHz es que son los procesadores más caros del mercado, pero su precio bajará en cuestión de pocos meses, en cuanto aparezcan el Athlon 64 y el propio Prescott (que muy probablemente se llamará Pentium 5). Si estás dispuesto a prescindir de novedades tecnológicas, puedes encontrar procesadores para FSB 800 MHz a distintas frecuencias y precios (2,8 GHz a 321 €, 2,6 GHz a 276 € o 2,4 GHz a 210 €). Otra opción es esperar a que bajen de precio o subirse, a fin de año, al tren de la nueva generación, cueste lo que cueste.

¿QUÉ ES...?

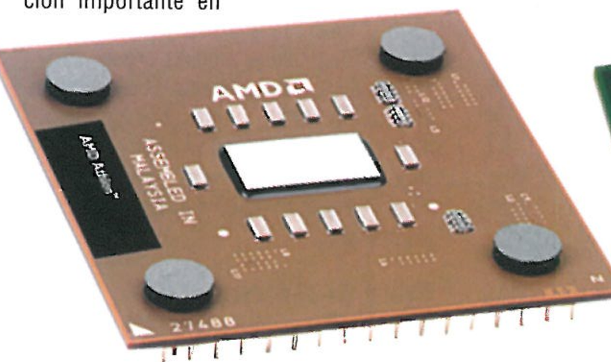
HYPER-THREADING
Esta tecnología permite que el ordenador realice operaciones simultáneas como si tuviera una placa de doble procesador. Ideal para utilizar varios programas a la vez.

FSB
(FrontSide Bus). El bus frontal es el canal que permite la comunicación entre el procesador y la memoria. Los últimos procesadores de Intel y AMD disponen de un FSB de 200 MHz que se multiplica por cuatro gracias a los controladores.

VELOCIDAD DE RELOJ
Es la cantidad de impulsos que puede manejar el procesador cada segundo. Un megahercio (MHz) equivale a que grupos de bits (16, 32 o 64) pueden ser manipulados un millón de veces cada segundo.

CACHÉ L1
La memoria interna del procesador. Su función es almacenar los datos que necesita el procesador de forma inmediata. Es más rápida que la memoria principal (RAM).

CACHÉ L2
Memoria secundaria del procesador (no confundir con la RAM). Su función es mejorar el rendimiento de la CPU, ya que almacena las instrucciones de las aplicaciones y datos de uso inmediato.



AMD tiene una clara desventaja con respecto a Intel.

Los Pentium 4 son, sin duda, los mejores procesadores del mercado.



PLACA BASE

¿Dónde pongo el procesador?

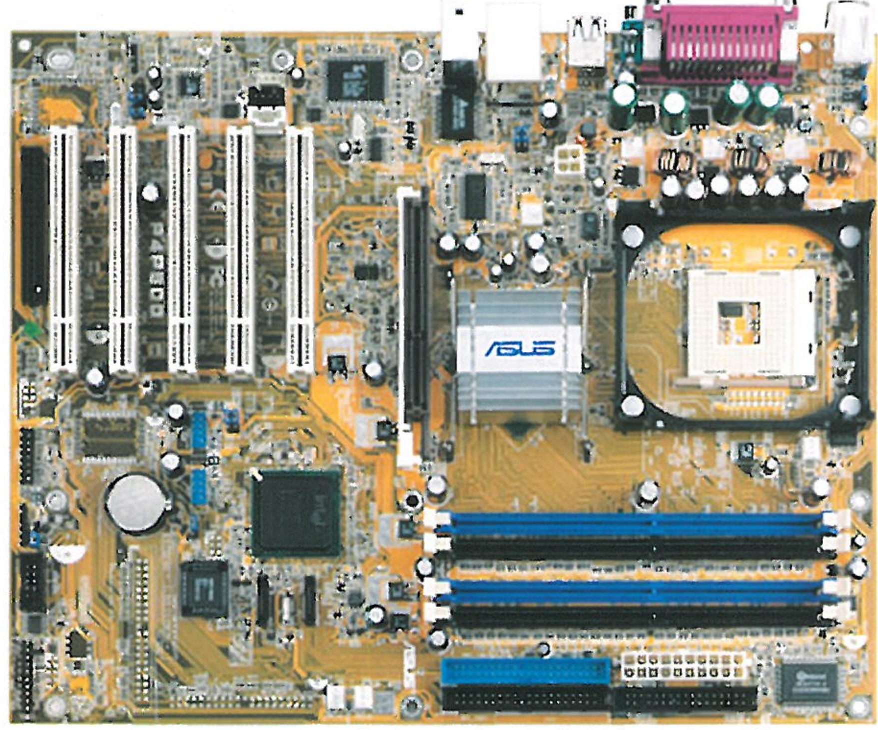
¿Qué **suele pedírsele a una buena placa** base? **Que sea versátil**, por supuesto. Y también **hay que comprarla** con una cierta **visión de futuro**, no sea que te toque renovarla cada año.

La llegada de los nuevos procesadores traerá consigo un cambio de zócalo para la CPU, con lo que harán falta nuevos controladores para que funcionen al cien por cien. Además, los últimos procesadores de AMD ya no suponen un ahorro importante con respecto a los de Intel, con lo que el salto a la generación de los 800 MHz va a poner a prueba tu bolsillo. Piénsalo bien antes de apuntarte a esta revolución tecnológica.

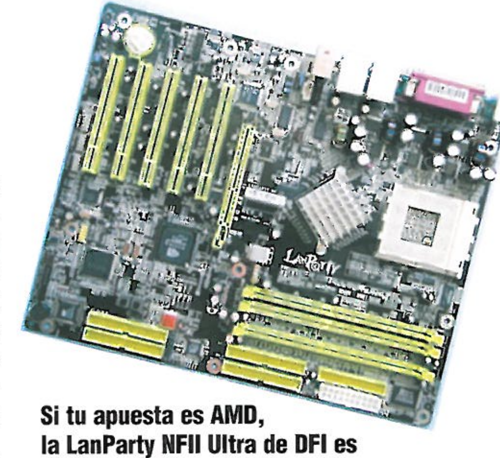
Intel y sus 800

Si decides apostar por Intel y sus 800 MHz, las mejores opciones pasan por la Asus P4P800 (135 €) o la Abit IS7-E (110 €). Ambas tienen elementos en común, como el chipset i865PE, del que derivan placas más baratas que basadas en el i875P.

La oferta de ASUS pasa por una placa con cinco ranuras PCI y una AGP 8x. Incorpora seis canales de audio con salida óptica y cuatro puertos USB 2.0. La placa también ofrece buenas prestaciones a la hora de almacenar datos. Dispone de dos canales Ultra DMA y dos Serial ATA que funcionan bajo Windows XP. Esto le permite gestionar hasta diez unidades de almacenamiento o lectoras de discos. ASUS ha incorporado en sus placas de último cuño la característica ASUS Ai Technology, una serie de herramientas de diagnóstico que permiten conocer el estado de las diferentes partes de la placa. En concreto, sirven para la tarjeta de red, la detección automática de dispositivos de audio y para regular un cierto grado de overclocking. En fin, que se trata de una buena placa a un precio razonable. Existe una versión DeLuxe (por 151 €), que incorpora además interfaz FireWire y cotroladora ATA Raid.



La placa de ASUS ofrece un excelente soporte para los procesadores P4.

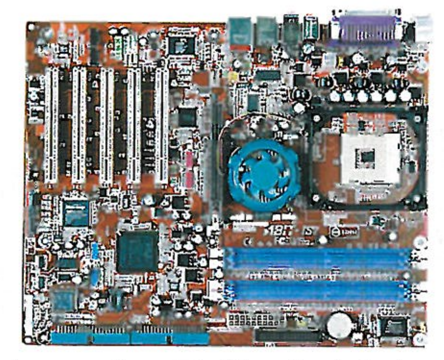

Si tu apuesta es AMD, la LanParty NFII Ultra de DFI es una buena opción.

La propuesta de ABIT es una placa con prestaciones parecidas a las de ASUS, pero que incorpora además dos puertos FireWire de serie. También dispone de software destinado a mejorar el rendimiento de la placa. El SoftMenu III te permite modificar las velocidades tanto del procesador como de la memoria así como cambiar el voltaje del puerto AGP para mejorar el rendimiento de la tarjeta de vídeo. Aunque la placa de ASUS es más completa, esta de ABIT ofrece una excelente relación calidad-precio.

En cuanto a precios, el salto es importante, como comentábamos. Por ejemplo, la placa Gigabyte GA- 8SG800 cuesta sólo 73 € y funciona a unos razonables 533 MHz. El dispositivo soporta procesadores de más de 3 GHz, incorpora cinco entradas PCI, audio de seis canales y un puerto AGP 8x. Lo mejor es que este importante ahorro no implica ningún tipo de problema a la hora de jugar a juegos de última generación.

AMD y su ahorro

Otro inconveniente de apostar en este momento por los productos AMD es que lo poco que te ahorres en el procesador



Las conexiones FireWire y la oferta de software son el principal atractivo de esta placa de Abit.

¿QUÉ ES...?

IDE O EIDE
(Integrate Drive Electronics) Interfaz de hardware empleada habitualmente para conectar discos duros y lectores de CD y DVD o grabadoras.

ATA
Velocidad de transferencia de los dispositivos en la interfaz IDE. Las más empleadas actualmente son las ATA 100 (100 MB/s) y ATA 133 (133 MB/s).

S- ATA
(Serial Advanced Technology Attached) Una evolución de la interfaz IDE. Gracias a su conexión en serie, alcanza una tasa de transferencia de 150 MB/s y puede utilizar cables más largos que los ATA, facilitando así la incorporación de más dispositivos.

DMA
(Direct Memory Access) Circuitos destinados a transferir datos de los discos duros o unidades lectoras a la memoria de manera directa y prescindiendo del procesador. De este modo, se optimiza el rendimiento del procesador.

USB 2.0
(Universal Serie Bus) Interfaz de hardware que permite conectar rápidamente dispositivos externos. Esta segunda generación alcanza velocidades de transferencia de 480 Mb/s frente a los 12 Mb/s de la versión 1.0.

FIREWIRE
Bus serie de alta velocidad que permite transferencias de 800, 1.600 y 3.200 Mb/s. Soporta diferentes velocidades en un mismo bus entre distintos dispositivos, lo que lo hace especialmente interesante cuando se realizan operaciones multimedia.

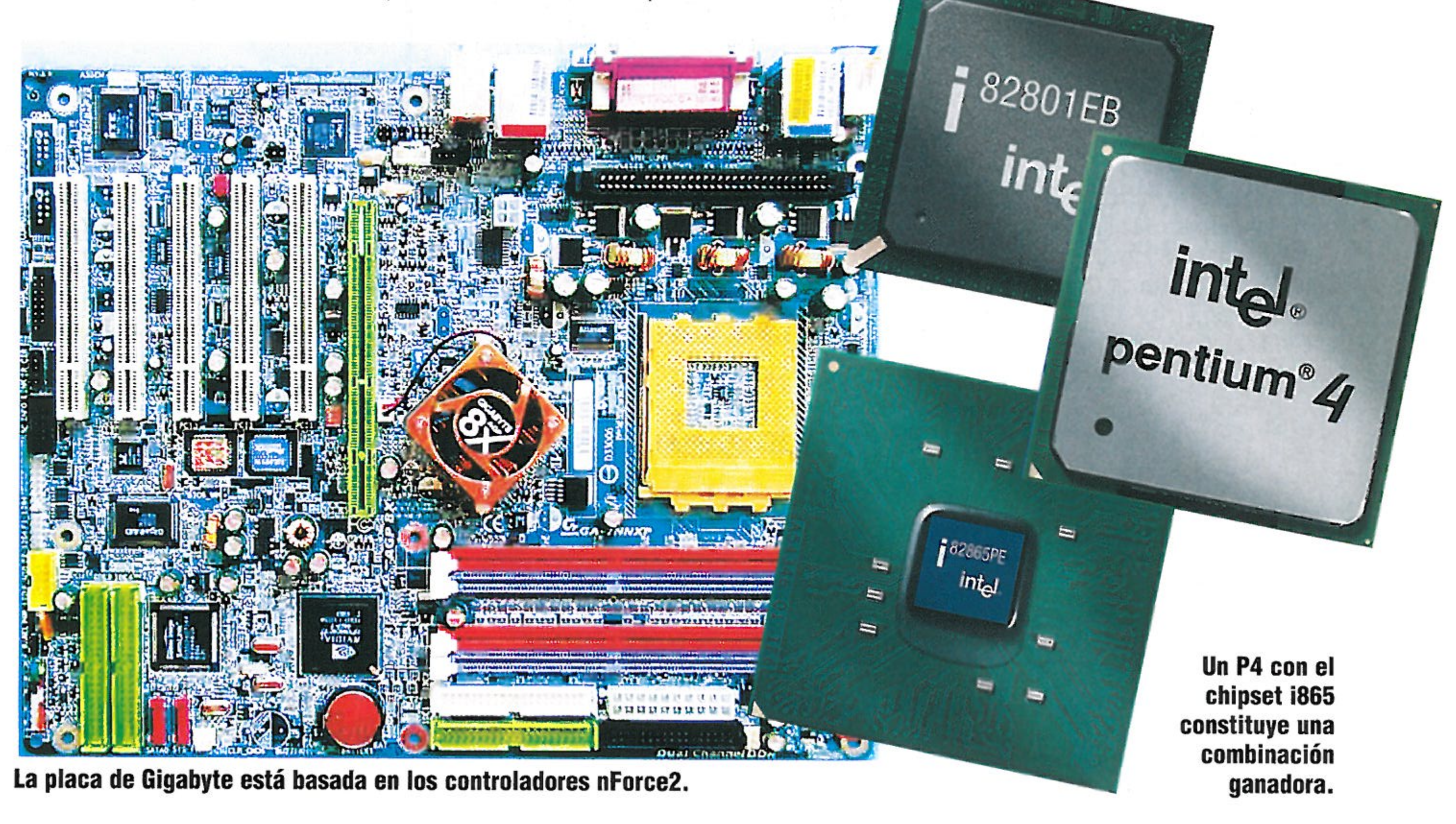
PCI
(Peripheral Component Interconnect) El bus de entrada y salida de datos más empleado en la actualidad. Facilita la comunicación entre el ordenador y las tarjetas PCI que tiene insertadas.

BIOS
(Basic Input Output System) Son una serie de rutinas almacenadas en un chip que sirven para hacer compatible el sistema operativo con el nuevo hardware que se vaya instalando. Actualmente se almacenan en una memoria flash.

tendrás que compensarlo al comprar la placa base. Las placas que se han mostrado más estables con el procesador de esta compañía son las basadas en el controlador nForce 2 Ultra 400.

Gigabyte, una vez más, ofrece una excelente plataforma con su placa GA-7NNxp (225 €). Dispone de interfaz Serial ATA e incorpora seis canales de audio y AGP 8x. Se trata de una plataforma de gran estabilidad incluso a la hora de mejorar el rendimiento del procesador. Además, incorpora las tecnologías denominadas Dual LAN y Dual BIOS. La primera consiste en la incorporación de una tarjeta de red pensada para ADSL, gracias a la cual podrás montar dos redes independientes. La segunda incorpora una segunda memoria para la BIOS para que así podamos hacer una copia de seguridad de la misma y restablecerla en caso de necesidad.

La opción más razonable pasa por la DFI LanParty 400 A (167 €). El nombre se debe a que incorpora unas correas para que te cuelgues la CPU al hombro y pases el verano de party en party. También dispone de un frontal para la caja que incorpora las conexiones de audio, así como puertos USB y FireWire, y es de las pocas del mercado que incluyen cables redondeados. Además, utiliza un controlador de la interfaz IDE que ha sido rediseñado para permitir el uso de dos discos duros al mismo tiempo y un puerto para la interfaz Serial ATA. Esta oferta debería ser más que suficiente para los tiempos que corren.



La placa de Gigabyte está basada en los controladores nForce2.

Un P4 con el chipset i865 constituye una combinación ganadora.



ALMACENAMIENTO

Sobre discos duros y grabadoras

El espacio que ocupan los archivos y la forma de transportar la información **suelen ser auténticos quebraderos de cabeza** para los usuarios de PC. Por eso, **las unidades** de almacenamiento de datos **cobran** cada vez mayor **importancia**.

Todo ocupa espacio. Y el espacio es siempre limitado. Si quieres instalar regularmente archivos de nueva generación, debes disponer de un disco duro con una alta capacidad, y esta aún deberá aumentar considerablemente si quieres conservar también imágenes de vídeo digital.

Por suerte, si tu disco duro se queda pequeño, siempre puedes incorporar otro o hacerte con una práctica grabadora de CD o DVD. Si eliges la primera opción, debes tener en cuenta que existen distintas interfaces para estos dispositivos, pero la más extendida es la IDE. Ésta es la que se encarga, en la inmensa mayoría de equipos actuales, de albergar los archivos, y también la más económica.

Puedes encontrar discos duros de diversas capacidades y con diferentes velocidades de rotación. Los habituales hasta ahora funcionaban a velocidades de 5.400 o 7.200 rpm, pero los discos duros Serial ATA, que acaban de salir al mercado, ya alcanzan las 10.000 rpm, con lo que el tiempo de acceso se reduce a 5,2 segundos. Eso sí, la relación calidad precio no es óptima (el Western Digital Raptor S-ATA de 36,7 GB a 10.000 rpm. cuesta 182 €). La velocidad a la que giran los platos es importante, pero también tiene efectos no deseables, como el exceso de ruido. Como consejo general, será mejor que esperes a que aparezcan discos de gama alta con velocidades de 10.000 y 15.000 rpm a precios económicos.

El Serial ATA ofrece una mayor velocidad de transferencia.

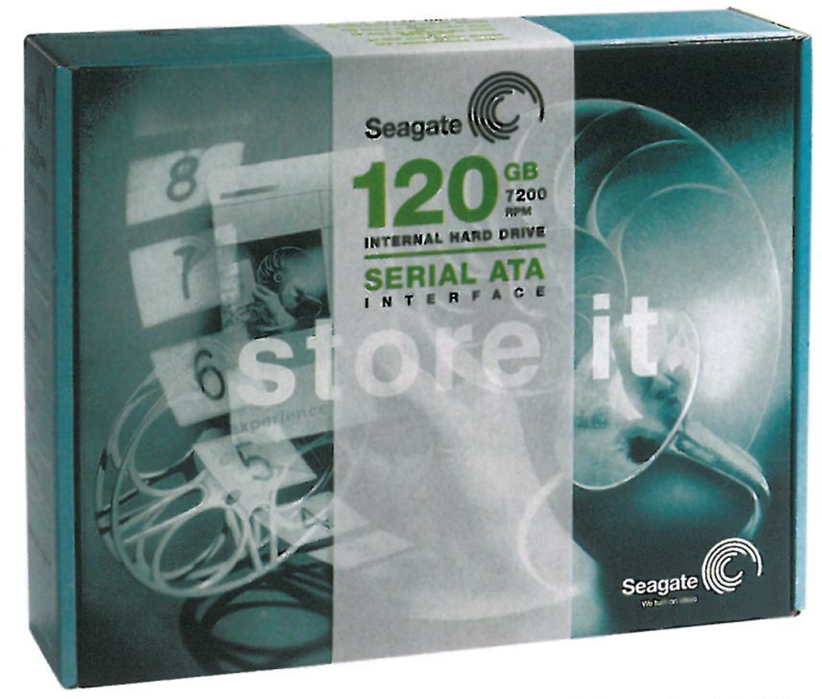
Si tienes necesidad de hacerte con un nuevo disco ahora, apuesta por los de 7.200 rpm. Aunque tampoco es mala opción (sobre todo si el dinero escasea) hacerse con un disco duro ATA 133 con 80 GB y a 5.400 rpm, que debería ser más que suficiente para los tiempos que corren. Estos discos son los que cuentan con la mejor relación entre capacidad y precio y garantizan una capacidad suficiente para el usuario medio. Ten también en cuenta el fabricante, ya que los discos duros deben ser fiables. Una buena adquisición es el SpinPoint V80 de Samsung (SV0802N), cuyo precio es de 91,30 €. Si prefieres la S-ATA y más capacidad y 7.200 rpm, el Seagate Barracuda V S-ATA 120 GB te saldrá por unos 140 €.

CD o DVD

Los CD-ROM ya han desplazado casi por completo a las cada vez más jurasicas disqueteras. De hecho, muchos de los ordenadores actuales prescinden de este último



Pioneer ha decidido adoptar el DVD+R/RW en su nueva grabadora.



Si buscas un disco duro rápido y de gran capacidad, prueba el S-ATA de Seagate.

componente, ya que pueden arrancar directamente desde el CD cuando se trata de instalar el sistema operativo. El lector de DVD es otro de los dispositivos que se vienen imponiendo, aunque en este momento su uso se limita a la reproducción de películas y demás, algo que se puede hacer perfectamente desde el reproductor doméstico. Además, su precio es prácticamente idéntico al de las grabadoras de CD, más o menos el doble de lo que cuesta un lector normal. Así que el componente más interesante es sin duda la grabadora de CD, ya que podrás almacenar y llevar de un lado a otro archivos sin problemas. Samsung dispone de la grabadora SW-352 (48 €). Graba y lee a 24x y 52x respectivamente.

Además, las grabadoras de Samsung disponen de un buffer de 8 MB frente a los 2 o 4 MB que normalmente equipan las grabadoras. Esto, junto a las tecnologías Anti- buffer Underrun, facilita las cosas a la hora de grabar al máximo de velocidad.

Combos no

Eso sí, ni se te ocurra comprar un combo. Aunque son prácticos para el entorno de los portátiles, los ordenadores de sobremesa difícilmente justifican la adquisición de un dispositivo de este tipo. Además, la inclusión de DVD hace que en algunos casos reduzcan las velocidades de lectura y escritura de los CD-R o reescribibles. No obstante, Samsung, con su SM-352, ha conseguido mantener la velocidad de la grabadora y añadirle un lector de DVD a 16x. Su precio es de 66 €.

Aunque los combos permiten ahorrar algo de espacio, presentan problemas como la imposibilidad de hacer copias al vuelo (de CD a CD sin utilizar el disco duro) de tus CD. Lo más probable es que te acabes planteando la compra de un lector de CD (LG Electronics CD 52x, 25 €) o DVD (LG Electronics DVD/CD 16x 48x, 45 complementarios, lo que encarecería el coste global de la operación.

Si dispones de cámara digital, no podrás prescindir de una grabadora de DVD. Por suerte, en el último año ha bajado considerablemente el precio tanto de los dispositivos como de los discos. Otra buena noticia (relativa) es que la guerra de los formatos parece haber concluido sin vencedores. Muchos fabricantes, incluido Pioneer (abanderado del formato DVD- R), han optado por lanzar grabadoras duales, es decir, compatibles con DVD-R/RW y DVD+R/RW. La Pioneer DVR- A06 Dual (242 €) es la prueba palpable de este cambio de política.

Iomega también ha lanzado una grabadora de estas características, la Iomega Dual DVD (275 €). Estas grabadoras alcanzan también los recién estrenados 4x de velocidad de grabación para DVD (2x en caso de los reescribibles). Este detalle es sumamente importante, ya que los DVD almacenan hasta 120 minutos de sonido e imagen, con lo que, a una velocidad de 2x, se tarda una hora por disco grabado.

La llegada de estos nuevos productos ha motivado una fuerte caída del precio de las grabadoras DVD-R/RW. Es el caso de la Pioneer DVR-A05, que ahora se vende a un precio de 196 €. Todas estas grabadoras también pueden grabar CD-R y RW, aunque a una velocidad considerablemente inferior a las grabadoras de CD.



El V80 de Samsung garantiza fiabilidad y poco ruido.

¿QUÉ ES...?

S.M.A.R.T.
(Self Monitoring Analysis and Reporting Technology). Esta tecnología aporta información sobre el estado del disco para evitar así que se produzcan errores en el sistema operativo.

BUFFER
Es la memoria que hace de enlace entre el disco duro (más lento), y el resto de componentes del PC. Actualmente, los discos duros suelen llevar 2 o 8 MB de memoria caché o buffer. Los 8 MB son recomendables cuando se trabaja con vídeo digital.

DVD- R
Es el formato más extendido y compatible de DVD. Su capacidad de almacenamiento es de 4,7 GB, el equivalente a 120 minutos de vídeo. Es aceptado tanto por lectores de DVD de salón como los incorporados en el propio PC.

DVD+ RW
Tiene la misma capacidad que el DVD- R, pero fue concebido especialmente para su uso en ordenadores, ya que permite almacenar datos sin tener que formatear el disco. Su compatibilidad va en aumento, y fabricantes como Philips lo está empleando en los grabadores de salón.

ANTI-BUFFER UNDERRUN
Tecnologías destinadas a prevenir el vaciado de la memoria caché de las grabadoras de CD y DVD. De este modo, se evita que algún problema durante la grabación inutilice el CD o DVD en que se pretende grabar.

PERIFÉRICOS

Invasión en tu escritorio

Sobre gustos **no hay disputas**, y siempre **habrá quien prefiera un buen ratón** a esos que vienen de serie. **Un mando** para juegos **no estaría nada mal**. Y unos altavoces... son imprescindibles.

Los periféricos se han convertido en objetos del deseo. Teclados, ratones, altavoces y demás son compañeros inseparables de tu PC. Hacerte con ellos depende, una vez más, de cuáles sean tus prioridades y a qué pretendas dedicar tu equipo.

Es posible que prefieras apostar por un combo teclado ratón inalámbrico. El Memorex MX5500RF (90 € o 72 € en blanco) o el Logitech Cordless Desktop Deluxe Optical (134,90 €) son una perfecta solución para evitar ataduras. Además de no utilizar cables, incorporan teclas de acceso rápido programables. En el caso del de Logitech, todas las teclas de función (F1 a F12) pueden realizar dos funciones mediante un botón de conmutación. En cuanto a ratones, sin duda el mejor para los juegos es el Mystify Razer Boomslang 2500 (77,99 €). Este periférico es de una gran precisión y permite ajustar la velocidad de los ejes de manera independiente. Con muy poco movimiento, puedes hacer que tu personaje gire 180° en un juego de acción en primera persona. Además, dispone de cinco botones y una rueda de desplazamiento. Si prefieres un ratón de lujo, pásate al MX 700 Cordless Optical Mouse (92 €). No te arrepentirás.

Más allá del muy necesario combo teclado-ratón, encontrarás juegos que ganan en realismo o son más fáciles de manejar si utilizas periféricos para juegos. El joystick Saitek Cyborg 3D Rumble Force (59,95 €), el gamepad Saitek P880 (35,95 €) y el volante Logitech Momo Racing (149,90 €) son los mejores candidatos a convertirse en huéspedes habituales de tu escritorio.



El MX700: un lujo al alcance de pocos.

Más ruido

Los altavoces están también entre los elementos imprescindibles, tanto si quieres escuchar música como si pretendes jugar disfrutando plenamente del entorno sonoro de los juegos. Si optas por los modelos 2.1, el Logitech Z-340 (70 €) es una excelente opción, sobre todo por su competitivo precio. Creative ha apostado por un diseño más vanguardista y plano en sus I-Trigue 2.1 3300 (119 €), unos altavoces de calidad, aunque el precio de su versión 2.1 es algo disuasorio.

Si optas por una solución 5.1 de gama alta, prepárate para pagar lo que no se ha escrito. Eso sí, ten en cuenta que estarás comprando reproductores de audio como Dios manda, válidos incluso para escucharlos en tu salón. Es el caso de los Logitech Z- 680 (499 €).

Mucho más baratos y bastante fiables son los Altec Lansing 5100 (219 €), que reproducen el audio con buena calidad y poseen un atractivo diseño. Finalmente, entre las opciones más baratas encontrarás el Trust 4000P 5.1 Home Theatre System (97,42). Cuenta con una buena

Los altavoces de Logitech son una apuesta perfecta si se trata de 2.1 a buen precio.





El Razer es el ratón más letal que jamás ha existido.

El joystick de Saitek es preciso, robusto y vibra de maravilla.

TARJETAS DE SONIDO

La inclusión de audio en las placas base ha hecho que las tarjetas externas se hayan sofisticado mucho. La alternativa, claro está, pasaba por la extinción pura y simple.

SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM (259 €)

Si necesitas una tarjeta con variadas opciones de conectividad, ésta te proporciona un espacio frontal con todas las conexiones para conectar dispositivos externos. Además, reproduce sonido a 24 bits a 192 KHz y ofrece sonido 6.1. Existe una versión con la caja de conexiones de sobremesa por 269 €.



SOUND BLASTER EXTIGY (199 €)

Con el fin de sacar la tarjeta de sonido del PC, Creative apostó por esta tarjeta externa capaz de funcionar independientemente. Se conecta a él mediante el puerto USB y dispone de variadas conexiones que permiten emplearla como decodificador de otras fuentes. Una solución muy versátil.

PSC805 AURILIUM (99 €)

Philips también se ha lanzado a la conquista de la sobremesa con esta tarjeta externa 5.1. Se conecta al ordenador a través de una interfaz USB 2.0 de la que también toma la alimentación eléctrica prescindiendo del alimentador externo. Reproduce sonido a 24 bits. Es más económica que la Extigy, aunque también tiene menos prestaciones.

DIGIFIRE 7.1 (99,90 €)

Si no tienes bastante con cinco satélites, Hercules te propone esta tarjeta interna 7.1. La principal diferencia entre el sistema 5.1 y el 7.1 es que se añaden dos canales extra destinados al surround (sonido trasero). También dispone de dos conexiones FireWire para intercambiar archivos con reproductores de audio externos.

separación de canales y un práctico control de sobremesa que incorpora el amplificador y el transformador. Por último, están los que prefieran una solución 6.1. Para ellos, ¿qué mejor que el extraordinario Creative Inspire 6.1 6700 (139,20 €)?

Para ver mejor

Estás de suerte: el precio de los monitores de 15" se ha reducido mucho en los últimos meses. Aún así, un monitor de estas dimensiones y de cierta calidad sigue resultando algo caro. Es el caso del Philips 150P4, que cuesta 449 €. Su tecnología LightFrame lo hace especialmente indicado para los juegos de acción oscuros, sobre todo aquellos en que las tinieblas impidan que se aprecien detalles como las texturas.

El Hercules Prophetview 920 (649,90 €) es una excelente opción si buscas un 17" que no sea excesivamente caro. Además, cuenta con una notable luminosidad y un diseño atractivo. Para monitores más grandes, lo más recomendable es fijarse en los CRT. Un buen monitor como el Iiyama Vision Master 1451 (242 €), es muy asequible y tan grande como puedas desear.



El monitor de Hercules es ideal para apostar por las 17".



Calidad y diseño son las virtudes de estos altavoces de Creative.





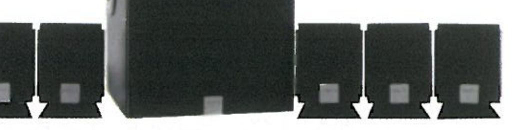
EN RESUMEN...

El PC de tus sueños



Llega **el momento de hacer** cuatro **números** y ver lo que te costaría montarte un PC ideal componente a componente. Pero **no te asustes**, porque **puedes comprar un buen equipo** completo **por un tercio** de ese precio.

Hasta que salgan al mercado los próximos procesadores a 64 bits, AMD seguirá estando en fuera de juego. Su último procesador es demasiado caro y sus prestaciones quedan por debajo de la última generación de Intel a frecuencias superiores a los 3 GHz. Sin duda, como ocurría hace unos años, cuando la tecnología avanzaba a pasos agigantados, es un mal momento para comprar un PC de ultimísima generación, ya que los cambios que se avecinan pueden motivar que lo que compres ahora se quede obsoleto en cuestión de muy poco tiempo. Se impone una política conservadora y buscar en productos de gama media, aunque esté por ver su rendimiento real cuando aparezcan los títulos que manejen plenamente el DirectX 9. Si, pese a todo, tienes que comprar, échale antes un vistazo a nuestra lista de propuestas.





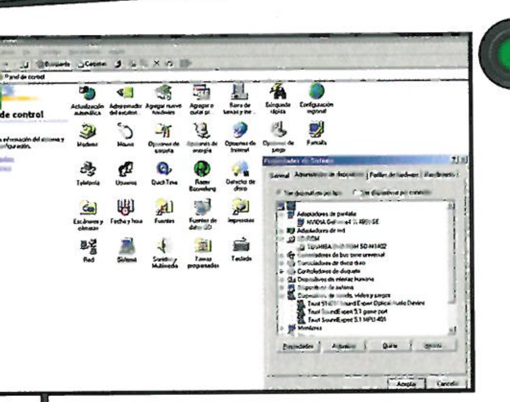
	GAMA ALTA	GAMA MEDIA	GAMA BAJA
PROCESADOR	Pentium IV a 3 GHz FSB 800 MHz (500 €)	Pentium IV a 2,6 GHz FSB 800 MHz (276 €)	Pentium IV a 2,4 GHz FSB 533 MHz (177 €)
PLACA BASE	ASUS P4P800 (135 €)	Abit IS7-E (110 €)	Gigabyte GA- 8SG800 (73 €)
MEMORIA	1 GB DDR400 (240 €)	512 MB DDR400 (120 €)	512 MB DDR333 (87 €)
DISCO DURO	Seagate Barracuda V S- ATA 120 GB (140 €)	Samsung SpinPoint V80 (91,30 €)	Samsung SpinPoint V80 (91,30 €)
TARJETA GRAFICA	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate Edition! 128 MB (479 €)	Powercolor ATI Radeon 9600 Pro EZ 256 MB 8x (190 €)	Gainward GeForce FX 5200 128 DDR (99 €)
LECTOR/GRABADOR CD/DVD	Pioneer DVR- A06 Dual (242 €)	Samsung SW- 352 52x 24x 52x (48 €)	Samsung SW- 352 52x 24x 52x (48 €)
MONITOR	Hercules Prophetview 920 TFT 17" (649,90)	Philips 150P4 TFT 15" (449 €)	Iiyama VisionMaster 1451 CRT 19" (242 €)
TECLADO Y RATÓN	Logitech Desktop Deluxe Optical (134, 90 €)	Memorex MX5500RF (72 €)	Microsoft Internet Keyboard + Intellimouse Value (24 €)
ALTAVOCES	Logitech Z- 680 (499 €)	Altec Lansing 5100 (219 €)	Trust 4000P 5.1 Home Theatre System (97,42 €)


¡¡VUELVE EL ESPECTÁCULO!!
LA MAYOR CONCENTRACIÓN TUNING DE ESPAÑA
5º MAXI tuning SHOW
48 HORAS DE TUNING NON STOP
MONTMELÓ
CIRCUIT DE CATALUNYA
20 y 21 de septiembre
Circuit de Catalunya
www.maxituning.es
TOP 20 TUNING
TOP 10 PRO
SHOW TUNING
MAXI TUNING GIRLS
VILLAGE COMERCIAL
CONCURSO SPL Y CALIDAD
MAXI PIRELLI GIRLS
DEMO ACELERACIÓN
DRAGSTER Y ESPECIALISTA
Colaboran:
HALCON
Radio Oficial:
100 CIEN
Sponsors Oficiales:
Pioneer
PIRELLI
clarion
Vieta
EA GAMES
1000 MIGLIA
DIMSPORT
Norauto
SONY
...JUNTO A LAS 24 HORAS DE AUTOMOVILISMO
SORTEO DE ESTE COCHE ENTRE LOS ASISTENTES
307 TRIBAL EDITION
Más información en www.maxituning.es
APUNTAROS ESTA FECHA EN VUESTRA AGENDA:
20 Y 21 DE SEPTIEMBRE
5º MAXI TUNING SHOW
¡¡OS ESPERAMOS A TODOS EN MONTMELÓ!!

SOLUCIONES A LA CARTA

Otra sesión de consultas casi esotéricas **sobre la BIOS**, el lector de CD, la memoria RAM **y demás razas nocturnas** (y extrañas) que pueblan el vientre de nuestros PC. Ya sabes, **si tienes cualquier duda, pregunta**. Que para eso estamos.





¡Identifícate!

Hace tiempo que adquirí un ordenador y no he actualizado nunca los controladores. He leído en distintos sitios que es importante hacerlo para sacar el máximo partido a cada uno de los componentes del ordenador. El problema es que no se cómo identificar los componentes que tiene la máquina instalados para poder acudir a la página del fabricante y bajar los controladores adecuados.
Antonio Rebull (e-mail)

La forma más sencilla de averiguar los componentes de tu ordenador es dirigirse al Panel de Control y seleccionar Sistema. En la nueva ventana, selecciona la pestaña Administrador de dispositivos. Allí aparecen las distintas partes de tu ordenador. Señalando el signo + que hay a su lado, se despliegan los componentes instalados en cada parte. Es el método más rápido, aunque no aporta información muy detallada y a veces puede inducir a error. Es posible que alguno de los controladores instalado sea genérico y no del todo adecuado para determinadas funciones, ya que Windows los instala por defecto. Para corregir problemas de este tipo, debes usar aplicaciones como el SiSoft Sandra Standard 2002, que puedes descargar de Internet y aporta amplia información sobre cada dispositivo instalado en tu PC a partir de su firmware. Gracias a él, te evitarás problemas derivados de pequeños desajustes.

¿Explotan los CD?

Hace una semana alquilé un juego para PC y al ir a instalarlo me llevé un susto de muerte. Escuché un ruido fuerte y seco dentro del lector de CD. Al abrir el lector, apareció el disco hecho añicos. ¿Es normal que esto ocurra? ¿Debo cambiar mi lector de CD? De momento, parece que funciona correctamente pero no se si ha quedado dañado y esto puede perjudicar otros discos.
Jorge González. Toledo

No es la primera ni la última vez que un CD acaba hecho añicos dentro del lector. Esto suele ocurrir con CD muy usados, deteriorados o de baja calidad y que, en consecuencia, no resisten la presión del lector al girar. Este problema se ha acrecentado con la aparición de unidades de lectura cada vez más rápidas. Si, como dices, el lector sigue funcionando y no oyes ningún ruido extraño, no es necesario que lo cambies, aunque no estaría de más asegurarte de que no ha quedado ningún trozo dentro que a la larga pueda deteriorar otro disco o los mecanismos del dispositivo.

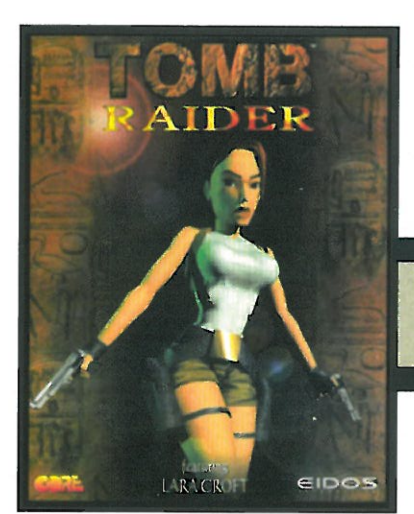


No paso de los 64

Me he comprado una tarjeta gráfica de ATI con 128 MB de RAM. He intentado aumentar el tamaño de memoria para el bus AGP en la BIOS (AGP Aperture Size) y me he llevado la sorpresa de que no puedo pasar de los 64 MB. ¿Compromete esto el rendimiento de mi nueva tarjeta gráfica? ¿Debo actualizar la BIOS o, peor aún, cambiar mi placa base?
Pedro Huerta (e-mail)

El AGP Aperture Size de la BIOS no es más que la parte de memoria que se utiliza para las tareas gráficas. Así que el espacio que se dedica a estas tareas depende más de la cantidad de memoria RAM instalada en la máquina que de la disponible en la tarjeta gráfica. Situarla en valores elevados cuando se tiene poca memoria puede perjudicar el rendimiento del equipo. 64 MB suelen ser suficientes, aunque es mejor destinar, si es posible entre un 50 y el 100 % de la memoria que hay instalada en el equipo. Puede ser útil actualizar la BIOS para sacar mayor partido a esta característica, pero no es imprescindible, ni tampoco lo es cambiar la placa por esta razón a menos que la fluidez de los gráficos no sea la adecuada.





A la **Lara** Croft actual **le sucede lo que a David Beckham**: su leyenda impide ver el bosque. Pero **no dudes que hubo un tiempo** (feliz) **en que** el nombre de la arqueóloga se escribía en letra pequeña y **la fachada importaba menos** que el contenido.

TOMB RAIDER

Tomb Raider llegó seis meses tarde a su cita con la posteridad. El verdadero cisma se produjo ciento ochenta días antes con *Super Mario 64*, el juego que transformó de la noche a la mañana la fisonomía de los juegos de plataformas y de la industria del videojuego en general. De no ser por este problema de calendario, *Tomb Raider* se hubiera alzado justamente con todos los méritos y elogios vertidos sobre la nueva aventura del fontanero bigotudo. En todo caso, la obra de Core Design será recordada (aparte de por ser el primer vehículo al servicio de Lara Croft) por haber llevado a la mayoría de edad y al público mayoritario el género de plataformas.

Indiana Jones 2.0

Las raíces de este juego hay que buscarlas sin duda en Indiana Jones, tanto el referente cinematográfico como la serie de aventuras gráficas de LucasArts. Con el arqueólogo todoterreno en mente, Core Design diseñó una aventura de 15 capítulos, absorbente, ambiciosa y rica en escenas de vídeo de calidad cinematográfica y muy atmosféricas. La historia giraba en torno a las aventuras de



La primera versión del juego no aceptaba ningún tipo de tarjeta aceleradora.

Lara Croft, una chica de familia aristócrata que sufre un accidente de avión durante el regreso de sus vacaciones de esquí, lo que la obliga a sobrevivir en las montañas del Himalaya durante varias semanas. De vuelta a la civilización, Lara se ve incapaz de reintegrarse en la sociedad. Aprovechando las capacidades de supervivencia recién adquiridas, decide emprender una nueva vida en la que se dedicará a recorrer el mundo, estudiar las civilizaciones de la antigüedad y escribir guías de viaje basadas en sus aventuras.

Casi por primera vez en un juego de PC, narración, ambientación y diseño formaban un todo perfecto. Los puzzles que salpicaban la aventura estaban muy bien resueltos y distribuidos por el escenario de manera equilibrada e inteligente. La mayoría de acertijos implicaban juguetear con interruptores, palancas y plataformas para hallar la combinación correcta que permitiera progresar en la aventura.

Los escenarios del juego gozaban de un modelado tridimensional increíble, con impresionantes áreas interiores repletas de monumentales vestíbulos, estancias claustrofóbicas y abismos inabarcables. Pese a la enorme extensión de estas zonas, orientarse en ellas no se hacía confuso: cada tramo de nivel tenia una relación lógica con su entorno y resultaba relativamente fácil de memorizar.

Además, entre tanto portento arquitectónico, deambulaba una inolvidable galería de enemigos. Siempre al acecho, siempre surgiendo en el momento menos esperado, asegurando momentos de tensión y angustia.

Tomb Raider podía presumir también de notables sistemas de control y cámaras



DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Core Design
AÑO:	1996

QUÉ APORTÓ

Un entorno tridimensional convincente para el primer juego de aventuras en tercera persona.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Detrás del portentoso apartado visual había un juego con mucha sustancia y una protagonista carismática.

CUÁL ES SU HERENCIA

Heavy Metal FAKK 2, Heretic 2, Messiah, Alice, The Fallen, Shadowman o *Giants*, entre muchos otros.



El secreto de la supervivencia pasaba por mantener las distancias con el enemigo.

LA HEROÍNA MÁS POPULAR

Lara Croft empezó siendo un montón de píxeles animados que correteaban por una pantalla. Pero en siete años, su popularidad ha llegado a unas cotas que ya querrían muchas estrellas mediáticas. El personaje de Core Design ha saltado de las pantallas de ordenadores y consolas para, por ejemplo, aparecer como estrella invitada en un vídeo de la gira PopMart de U2, copar las páginas centrales de la revista Time y unirse al circo cinematográfico con un par de películas protagonizadas por Angelie Jolie. Entre sus récords, destacan las 4.400 libras esterlinas que Eidos Interactive recaudó subastando el top de Lara Croft que había lucido la modelo Neil McAndrew entre 1998 y 1999. Un dinero que, todo hay que decirlo, fue a parar a las arcas de UNICEF.





Los gráficos se movían con fluidez desacostumbrada.

y, por encima de todo, de una protagonista irresistible. Lara era la heroína perfecta. Sus movimientos acrobáticos (saltos, volteretas, pasos laterales o la capacidad de agarrarse a salientes) eran plásticos, estaban excelentemente animados y se ejecutaban de manera sencilla, mediante la combinación de unas pocas teclas del pad o del teclado. Además, estos movimientos se integraban perfectamente en un entorno que invitaba a utilizarlos gracias a la existencia de decenas de pasajes secretos y cavidades en cuyo interior se escondían botiquines, munición y otro tipo de recompensas.

Buena vista

Una cámara itinerante increíblemente suave e inteligente se aseguraba de que dispusieses de un ángulo de visión optimo en la mayoría de situaciones. No obstante, como sucedía en *Super Mario 64*, su funcionamiento no era infalible. En ciertas ocasiones, especialmente en las que Lara estaba ubicada en lugares estrechos, la cámara era incapaz de situarse detrás del personaje.

Hay títulos cuyo impacto puede acabar eclipsando todo una saga. Sobre todo si sus creadores, después de ofrecer una obra tan redonda como esta, deciden vivir de rentas el resto de sus días. El caso es que, tras siete años y cinco nuevos títulos, nadie ha sido capaz aún de superar la brillantez de la primera entrega de las aventuras de Lara Croft. Ni siquiera el mismísimo Toby Gard (principal diseñador gráfico de *Tomb Raider)* y su eterno *Galleon*, un título concebido para ser el substituto natural de *Tomb Raider* y cuyo desarrollo lleva ya la friolera de seis años e innumerables retrasos.

Podía presumir de notables sistemas de control y cámaras y de una protagonista irresistible



No todos los ángulos de cámara resultaban cómodos.



Había humanos, pero los principales enemigos eran animales.



Pocas demos, pero **todas de fuste** y envergadura. **Puedes iniciar tu avance** hacia la sitiada capital del Tercer Reich, **aplastar a la selección de rugby inglesa** (o a la australiana), pilotar naves en galaxias lejanas o **viajar a una Europa** devastada por la magia.



COMMANDOS 3
Destination Berlin

INSTALACIÓN:	D:\Demos\Commandos\Commandos3.exe
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Pyro Studios
EDITOR:	Proein
REQUISITOS:	PIII 500; 128 MB RAM, 308 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.

Commandos sigue su marcha imparable, esta vez con destino Berlín, la capital del régimen nazi. En esta demo, te ofrecemos la posibilidad de jugar el tutorial completo y una de las misiones de la campaña. El tutorial deberás superarlo controlando el boina verde y aprenderás cosas tan básicas como la forma de mover la cámara tridimensional o desplazarte con sigilo. Además de noquear a los nazis y ocultar sus cuerpos, puedes acceder al inventario de tus víctimas.

En lo que respecta a la misión, se trata de un interesante reto en que debes cruzar un tren repleto de soldados y simpatizantes nazis. Todo empieza con tu Rambo particular aproximándose al tren con una moto y saltando a la parte posterior del tren. Para salir victorioso, contarás con útiles y conocidas herramientas del kit básico de supervivencia. Aunque vayas armado con una pistola serán pocos los momentos que deberás usarla a no ser que quieras alertar a todo el tren. Si quieres ir por la vía directa, elige mejor el cuchillo. En cualquier caso, avanzada la misión descubrirás que tu boina verde cuenta con valiosos refuerzos en uno de los vagones: el ladrón y el espía se han sumado a la fiesta.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

SUMARIO

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



LIONHEART

INSTALACIÓN: D:\Demos\Lionheart\Lionheart.EXE
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Reflexive Entertainment
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 261 MB libres en disco duro, DirectX 8.1.



Dos grandes estudios (Reflexive Entertainment y Black Isle Studios) han unido fuerzas para crear un juego de rol en la línea de *Baldur's Gate* o *FallOut*. El escenario elegido va a ser un pasado alternativo, en concreto, una Europa del año 1588 donde la magia es algo más que una manía de la Inquisición. Esta demo te permite hacerte una idea de cómo funciona el modo para un solo jugador. El primer paso será elegir al protagonista de entre los ocho disponibles. Cuando los selecciones, aparecerá un menú con una breve descripción del personaje y del espíritu asociado a él.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

RUGBY 2004

INSTALACIÓN: D:\Demos\Rugby\Rugby2004.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 733, 128 MB de RAM, 166 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



Ahora que empezabas a dominar las reglas y los controles del fútbol americano, tendrás que hacer un pequeño esfuerzo para hacer lo propio con este juego de rugby, la nueva apuesta deportiva de Electronic Arts. En la demo, podrás disfrutar de un partido de máxima rivalidad, todo un Australia-Inglaterra. Podrás jugar con cualquiera de los dos equipos, pero mejor consulta primero el archivo de lectura que se encuentra en la carpeta donde hayas instalado el juego para saber cuáles son los controles. Ánimo, que se puede ganar. Nosotros lo hemos hecho.

CONTROLES

- **Acción:** S • **Sprint:** Barra espaciadora
- **Pase a la izquierda:** A • **Pase a la derecha:** D
- **Cambiar de jugador:** Mayúsculas izqdo.

ECHELON: WIND WARRIORS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Echelon\Echelon.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Buka Entertainment
EDITOR: Punto Soft
REQUISITOS: PII 400, 64 MB de RAM, 134 MB libres en disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



No hay que dejarse engañar por las apariencias, *Echelon: Wind Warriors* es algo más que un juego de acción pura y dura. Se trata de una mezcla de acción y simulación que requiere de algo de práctica para hacerse con los controles de la nave. Si no revisas antes las teclas básicas, te encontrarás de lleno enfrentándote a enemigos sin apenas saber cómo acelerar tu nave o levantarla del suelo. En cuanto domines el vuelo básico, ya podrás centrarte en la caza y destrucción de todo lo que aparezca rojo en el radar. ¡A por ellos!

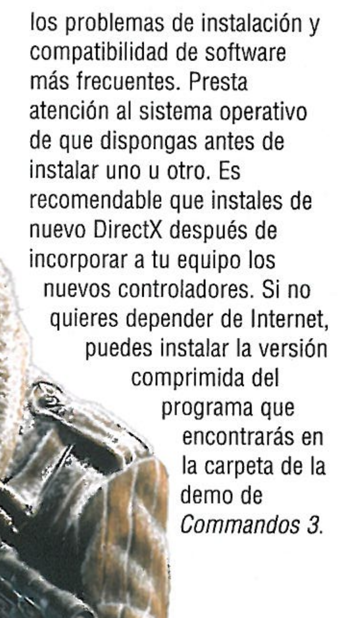
CONTROLES

- **Apagar motores:** 0 • **Motores al máximo:** Retroceso • **Cambiar armamento:** Tabulador
- **Blanco más cercano:** T • **Volar:** Ratón

CONTROLADORES Y EXTRAS

Este mes, los extras son de lo más suculentos. Para empezar, unos añadidos para *Restaurant Empire* que harán las delicias de cualquier jugador. Seguro que si has probado el juego te has quedado enganchado, pero también algo decepcionado por la escasa variedad de personajes y su uniformidad. Ha llegado la hora de personalizar tu juego con *Restaurant Empire Character Importer*, que permite (entre otras cosas) importar personajes de *Los Sims* y usarlos en *Restaurant Empire*. Como segundo plato de este singular menú, regalamos los últimos controladores para tarjetas gráficas aparecidos. De esta manera, te evitarás algunos de los problemas de instalación y compatibilidad de software más frecuentes. Presta atención al sistema operativo de que dispongas antes de instalar uno u otro. Es recomendable que instales de nuevo DirectX después de incorporar a tu equipo los nuevos controladores. Si no quieres depender de Internet, puedes instalar la versión comprimida del programa que encontrarás en la carpeta de la demo de *Commandos 3*.







El eslabón perdido de Raven (y **de la acción** en tercera persona) es *Heretic II*. **Un título legendario** del que todo el mundo ha oído hablar y **que** tal por vez primera vez **vas a poder jugar** de cabo a rabo hasta que tu placa base eche humo.

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
REQUISITOS: P 166 MHz, 32 MB de RAM, SVGA de 2 MB, 250 MB libres en disco duro.

HERETIC II

CONTROLES

Moverse:	Teclas de dirección
Correr:	Mayúsculas + teclas de dirección
Saltar y levantarse:	Barra espaciadora
Agacharse:	Z
Giro rápido:	;
Deslizarse a la derecha:	D
Deslizarse a la izquierda:	A
Hablar:	S
Ataque:	Botón izdo. ratón
Lanzar hechizo:	Botón dcho. ratón
Seleccionar arma:	1 a 0.
Seleccionar hechizo:	Q a P
Mapa de la ciudad:	U

Como ocurre en la mayoría de títulos basados en elementos fantásticos, *Heretic II* está repleto de individuos con nombres en los que las vocales brillan por su ausencia. Toda la acción discurre en un mundo donde se impone la fuerza de la magia y el mal campa a sus anchas. El argumento arranca un poco después de lo acontecido en la primera entrega. Tras derrotar a su rival del primer *Heretic*, D'sparil, Corvus (nuestro protagonista) queda atrapado en los mundos exteriores. Tardará varios años en encontrar la puerta dimensional que puede llevarle de vuelta a casa, y lo que le espera al otro lado no es nada sugestivo. La peste ha causado estragos en todos los habitantes de Parthoris y las calles se encuentran abarrotadas de temibles criaturas que eliminan a todo aquello que se cruce en su camino. Empieza la aventura.



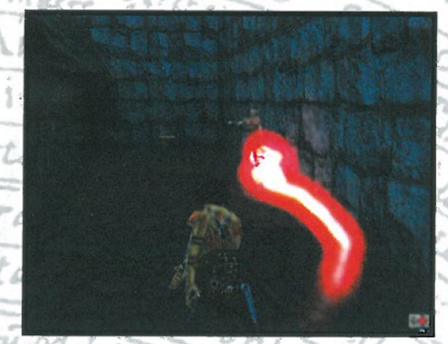
El anillo de repulsión resulta tan bello como efectivo.

Habilidades, armas y hechizos

Si ya jugaste al primer *Heretic*, comprobarás que la perspectiva ha pasado de primera a tercera persona. Esto facilita el manejo de Corvus, permite ver cómo su cuerpo se deteriora gradualmente por los estragos de la aventura y ofrece una mejor perspectiva del entorno que le rodea. El elfo ha ganado en habilidades y ahora es mucho más fuerte, ágil y rápido. Con algo de pericia con el teclado y el ratón es posible agarrarse a salientes, balancearse en cuerdas, realizar saltos de pértiga y otro sinfín de movimientos acrobáticos y marciales que serían la envidia de la mismísima Lara Croft.

Los desarrolladores de Raven han puesto a disposición del jugador una impresionante colección de armas y hechizos cuyo poder es posible aumentar con la ayuda de potenciadores. De las armas, destacan el Bastón Infernal y sus poderosos proyectiles de fuego y el Arco de Fénix, capaz de lanzar flechas que explotan en un haz de fuego y metralla.


¿Te apetece un poco de elfo pasado por la parrilla?


Los ataques enemigos causan estragos en el cuerpo de Corvus.

TRUCOS

Para activar los siguientes códigos, abre la consola pulsando la tecla º (situada al lado del 1) y escribe los códigos indicados a continuación.

PLAYBETTER	Activar/desactivar modo invencible
TWOWEEKS	Activar/desactivar potenciadores
MEATWAGON	Eliminar a todos los monstruos no jefes
VICTOR	Eliminar a todos los monstruos (incluyendo jefes)
ANGERMONSTERS	Los monstruos se vuelven agresivos
CRAZYMONSERS	Los monstruos se vuelven sedientos de sangre
KIWI	Activar/desactivar clipping
SHOWCOORDS	Mostrar coordenadas
WEAPPERV	Seleccionar anterior arma
WEAPNEXT	Seleccionar siguiente arma
SPAWN X	Hacer aparecer el objeto x (ver lista*)

*ITEM_WEAPON_FIREWALL, ITEM_WEAPON_MACEBALLS, ITEM_WEAPON_MAGICMISSILE, ITEM_WEAPON_PHOENIXBOW, ITEM_WEAPON_REDRAIN_BOW, ITEM_WEAPON_SPHEREOFANNIHILATION, ITEM_DEFENSE_METEORBARRIER, ITEM_DEFENSE_POLYMORPH, ITEM_DEFENSE_RINGOFREPULSION, ITEM_DEFENSE_SHIELD, ITEM_DEFENSE_TELEPORT, ITEM_HEALTH_FULL, ITEM_HEALTH_HALF, ITEM_MANA_COMBO_HALF, ITEM_MANA_COMBO_QUARTER, ITEM_MANA_DEFENSIVE_FULL, ITEM_MANA_DEFENSIVE_HALF, ITEM_MANA_OFFENSIVE_FULL, ITEM_MANA_OFFENSIVE_HALF, ITEM_PUZZLE_CANYONKEY, ITEM_PUZZLE_CLOUDKEY, ITEM_PUZZLE_COG, ITEM_PUZZLE_CRYSTAL, ITEM_PUZZLE_DUNGEONKEY, ITEM_PUZZLE_HIGHPRIESTESSKEY, ITEM_PUZZLE_HIGHPRIESTESSSYMBOL, ITEM_PUZZLE_HIVE2AMULET, ITEM_PUZZLE_HIVE2GEM, ITEM_PUZZLE_HIVE2SPEAR, ITEM_PUZZLE_MINECARTWHEEL, ITEM_PUZZLE_ORE, ITEM_PUZZLE_PLAZACONTAINER, ITEM_PUZZLE_POTION, ITEM_PUZZLE_REFINEDORE, ITEM_PUZZLE_SHIELD, ITEM_PUZZLE_SLUMCONTAINER, ITEM_PUZZLE_TAVERNKEY, ITEM_PUZZLE_TOME, ITEM_PUZZLE_TOWNKEY

En cuanto a los hechizos, resultan tan espectaculares en lo visual como devastadores en sus efectos. Los hay de dos clases: de ataque (bola de fuego, muro de fuego, explosión atronadora) y de defensa (anillo de repulsión, escudo, teletransporte). En ambos casos, su utilización requiere cantidades industriales del preciado maná.

También existen unos altares místicos repartidos a lo largo de todo el juego que bendicen a Corvus con variopintos hechizos de refuerzo. Desde armaduras mágicas a curación de heridas o recargas de maná pasando por la posibilidad de aguantar la respiración bajo el agua durante más tiempo de lo normal o adoptar una forma vaporosa que permite pasar desapercibido.

Matar, asesinar, destruir

Heretic II se mueve por los mismos parámetros que *Rune*, *Blade* o *Soul Reaver 2*. Es decir, acción descerebrada y sanguinaria aliñada con puzzles sencillísimos, puramente testimoniales y que sólo sirven para proporcionar un breve respiro entre tanto combate frenético. La mayoría de ellos implican empujar palancas en una secuencia determinada o buscar llaves y objetos mágicos que permitan abrir zonas bloqueadas. Consecuentemente, los niveles son de una linealidad bastante acentuada. Raras veces te verás obligado a retroceder en busca de un objeto olvidado o hallarás dos maneras distintas de afrontar un mismo problema.

Heretic II se mueve por los mismos parámetros que Rune, Blade o Soul Reaver 2

Párrafo aparte merece el modo multijugador. A través de LAN, podrás participar en divertidísimos duelos a muerte contra otros 32 jugadores o, mejor aún, unir tus habilidades a las de algún compañero en el modo cooperativo.

Si decides crear una partida, *Heretic II* te ofrece un amplio abanico de posibilidades de configuración. Puedes especificar el límite de tiempo de cada duelo, la cantidad de maná disponible, el número máximo de víctimas o activar el divertidísimo modo de desmembramiento, una opción que permite que los personajes vayan perdiendo diferentes partes del cuerpo al ser atacados por el enemigo. Si, por ejemplo, pierdes un brazo, te será imposible utilizar los hechizos o armas hasta que repares el daño. En el caso de que todo lo descrito hasta ahora te sepa a poco, siempre puedes visitar www.planetheretic.com y descargar alguno de los numerosísimos mapas y mods creados por aficionados.


El nivel de sangre y vísceras hará las delicias de los aficionados al gore.


El motor gráfico de *Quake 2* también cumple en los entornos exteriores.

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos.. Tel..................

Dirección..

Población...................................C.P........................Provincia.......................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS) C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.


KATANA
GAMES